

EXTRA!
Guías de El
añana Nunca
Muere + FIFA
2000
¡A SORTEO! TRES CONCURSOS MAGNÍFICOS: varios premios
Resident Evil 3 • 20 porta CD Eagle One • 15 juegos Rollcage Stage 2
N.º 34 500 ptas./3,01 €
PlayStation Power
DRACULA
JUEGO DEL MES
ISS PRO EVOLUTION
¡Goooool de Konami!
¡La sangre
es la vida!
MC
8 414090 122771 00034

TRAS SIGLOS LLENOS DE AGRESION, ENTRAMOS EN EL PROXIMO MILENIO CON NUEVAS ESPERANZAS. EL SER HUMANO, SERA CONSCIENTE DE QUE TODAS LAS LUCHAS, TODAS LAS GUERRAS Y TODAS LAS BATAL-LAS, FOMENTAN LA SOLEDAD, POBREZA... PERO ESTA CONCIENCIA SE DERRUMBARA: LA COLERA SE ESFUMARA, LA VIOLENCIA SERA SUPRIMIDA, EL MAL CARACTER SE SUAVIZARA, Y FINALMENTE, EL MUNDO PODRA DISFRUTAR ETERNAMENTE... DEL AUTENTICO



FUTBOL





31 Marzo 2000 N.º 34

PlayStation Power

¡La autoridad en los juegos de PlayStation!



Directora:
Ana Cris Gilaberte



Técnico:
Arnau Marín



Redactor:
Miquel López

Redacción PlayStation Power:
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 62
www.mcediciones.es/playstationpower
e-mail: playpower@mcediciones.es

Colaboradores: Asunción Guasch, Sonia Ortega, Carlos Robles, Albert Font, Quique Fidalgo, Mercè Estrada, Javier Moncayo, Emma Vicente y Judit Paytó.

Maquetación electrónica:
Lluís Guillén

Corrección: Manuel Casals

Administración:
MC Ediciones SA P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 60

DIRECCIÓN EDITORIAL
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

PUBLICIDAD
Directora de ventas: Carmen Ruiz. carmen.ruiz@mcediciones.es
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50. Fax: 93 254 12 61
Publicidad consumo: Domènec Romera
Jefa de Publicidad Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad Pilar González
C/ Orense, 11 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 05 33

SUSCRIPCIONES
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 500 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas.
(incluye transporte)
Precios de suscripción por 12 números: 4.200 ptas. España; 5.761 ptas. Europa y 8.360 ptas. el resto del mundo.

Filmación y fotomecánica:
MC EDICIONES
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Impresión:
Rotographik – Giesa Tel: 93 415 07 99
Depósito Legal: 22.847/97
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis S.L. Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid: Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Indal. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

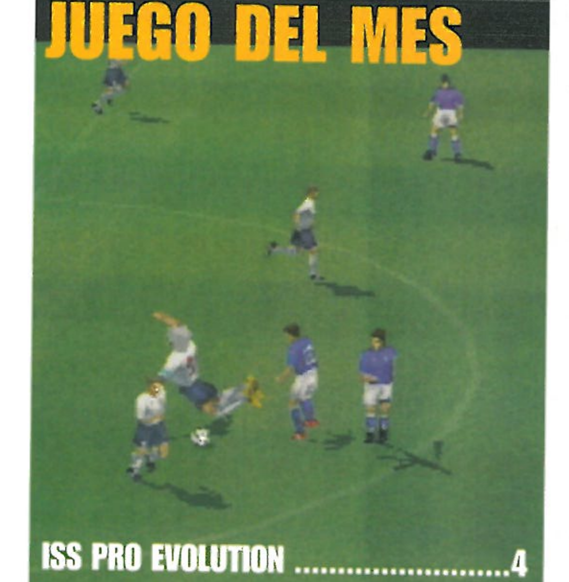
Distribución Argentina:
CEDE, S.A. Sud América, 1532. 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64. Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
IMPORTADOR EXCLUSIVO MÉXICO:
CADE, S.A. c/ Lago Ladoga, 220 – Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo – México D.F.
Tel: 545 65 14. Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNIÓN DE VOCEADORES

Edita: MC Ediciones, S.A.
P.º San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



JUEGO DEL MES



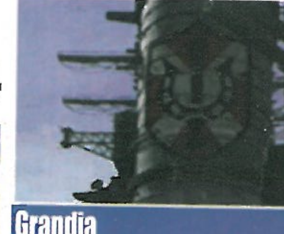
Rollcage Stage 2



Análisis

Disfruta con los análisis de algunos de los últimos lanzamientos.


Guilty Gear


Grandia

INTRO 10

Las últimas novedades en el mundo PlayStation. ¡Todo lo que necesitas saber!

TRUCOS 41

ANÁLISIS 55

OTRAS SECCIONES ...

Un gran paso hacia adelante

PlayStation Power ¡Genial!

ISS Evolution

Disponible: **Febrero**
Precio: **9.490 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Konami**

Fabricante: **KCET**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con: **MultiTap/ Tarjeta de memoria/Dual Shock**

Crea tu jugador

● Una novedad en *Evolution*, esta característica es muy práctica si quieres crear un súper jugador (incluso un súper equipo) con todos los atributos al máximo. Lo que es también muy acertado es el nuevo tipo que aparece en todas las animaciones previas al partido.



▲ Cuando se es tan grande y tu corte de pelo es tan ridículo, debes esperar algo de violencia.



▲ El misteriosamente llamado «24» sólo puede mirar con desesperación al tiempo que su lanzamiento de cerca vuela por encima del larguero.



▲ El compañero grandullón celebra su gol.



▲ La repetición prueba sin duda que el portero no tuvo suerte al chutar.



▲ Puedes ajustar casi cualquier característica física. ¡Introdúcete!



▲ Vaya, cualquiera se atreve a enfrentarse a estos tipejos.

Este simulador de fútbol es un trabajo realmente excelente. Consigue un ejemplar ahora mismo...

Juegos de fútbol para PlayStation. La conversación iría algo así como: «ah, sí. Ya lo conozco. *ISS* es aquél con nombres estúpidos de jugadores. Y ni siquiera hay clubs conocidos. En *FIFA* la música es mejor, además es oficial y... ».

Las siglas *ISS* significan *International Superstar Soccer* (Fútbol Internacional Súperestrella) —siempre hay alguien que estaba en Marte y decide regresar a la Tierra— que es precisamente lo que nos ofrece. Hay 53 equipos procedentes de todo el planeta entre los que puedes encontrar, entre otros, a jugadores como Sheerer, Bekham, Ronnaldo, Del Perio, Batustita, sin olvidar el «curiosamente» llamado Arse de Paraguay.

«Konami aún no se ha preocupado por los nombres reales de los jugadores y es una verdadera lástima»

Konami aún no se ha preocupado por los nombres reales de los jugadores y es una verdadera lástima. Casi todos los simuladores de fútbol se las arreglan para tener nombres auténticos y la diferencia resulta evidente. *ISS* se las ha apañado con los esfuerzos previos sin tener que echar las cartas al fuego y la falta de jugadores de la vida real ha tenido mucho que ver en ello.

Instinto básico

Este título tendría que ser el número uno de tu lista de los «Más deseados». Tiene la acción más impresionante, adictiva y futbolística que cualquiera de los juegos de fútbol que hayas visto jamás. Utiliza controles ligeramente diferentes de los de la mayoría (Cuadrado para chutar, R1 para correr, por ejemplo) y los dos botones laterales superiores se usan con frecuencia. La suma de la considerable «inteligencia futbolística» que se trasluce desde que empieza el partido contribuye a un juego realmente instintivo. Si sabes jugar al fútbol seguro que te unirás a *ISS* como también lo haría tu par de viejas botas favoritas. Pero, tal y como hay quien dice, el fútbol sólo consiste en meter goles. La mayoría de juegos se las



▲ Existen muchas formas de celebrar un gol. Todas son muy realistas.



▲ Este es el primer juego de fútbol en el que la Inteligencia Artificial del portero está en el momento absolutamente preciso.

Repeticiones

● Si la pelota está fuera de juego después de hacer una buena jugada o de cometer una sucia falta, también dispones de una repetición con la que no puedes juguetear, pero aún así parece auténtica.



▲ Puedes escoger el ángulo de la cámara que recoja mejor tu gol.



▲ Poner animadores como esos en la tarjeta de memoria es una buena idea para subirte la moral.



▲ La defensa sólo puede mirar con agonía cómo la pelota entra en la portería.



▲ Nunca es aburrido observar los mejores goles, en especial si son los tuyos.



▲ Es una lástima que no puedas guardar las repeticiones de las paradas. Algunas de ellas son realmente espectaculares.



▲No iba a fallar desde ahí, ¿o sí? Un simple remate desde casi seis metros.



● El equivalente en *ISS* de Michael Owenn de Inglaterra, es como una iluminación grasienta y puede encenderse alrededor de casi cualquier defensa.

«Utiliza controles ligeramente diferentes que junto a una 'inteligencia futbolística' considerable, que se transluce desde que empieza el partido, contribuye a un juego realmente instintivo»

Juego del mes

ISS Evolution

Ganar una copa

● La longevidad de un jugador es esencial para un juego de fútbol. Gracias a la fenomenal Inteligencia Artificial y a las competiciones de copa, Norman «Sin amigos» está bien capacitado para ello. Primero los africanos (como SA), los asiáticos (como Oz) y los americanos (como los argentinos). Son de trato fácil. Aquí llegan los argentinos y son el número 1.



◄ Mientras los equipos perdedores abandonan el campo, los ganadores se empapan de la atmósfera. Tampoco es nada del otro mundo.

► Con la Copa Internacional en el bolsillo, los argentinos disfrutan de la victoria, algún día le tocará a España...



▲ El momento de más orgullo en la carrera de cualquier jugador de *ISS:* recibir la Copa delante de sus compañeros de equipo, los fans y de millones de espectadores en casa.



▲ ¿Ves cómo todo lo que han hecho los chicos de Konami es auténtico? ¡Incluso las secuencias de vídeo finales!



▲ Llega el momento de que los del banquillo corran y lo celebren.



▲La foto oficial del equipo con el cartel.



▲ Finalizado el protocolo, otra vuelta de honor.

Marcar dos goles

● Genial, genial, genial. Muy de vez en cuando puedes ver el mismo gol dos veces, pero consigues dar rienda suelta a algunos golpes realmente espectaculares. Incluso los remates desde cerca y los goles irregulares son de lo más futboleros. También puedes guardarlos en la tarjeta de memoria y así podrás demostrar que has marcado el mejor gol.



▲ Otro agujero en la portería para Sheerer. También es un golpe bastante decente.



▲ Los australianos se vuelven locos mientras el jugador propenso a lesionarse de Coventry se detiene unos segundos.



▲ Batustita se cuela entre el defensa brasileño para cabecear de manera efectiva en el poste cercano. Después de algunos partidos, olvidas de forma rápida los ridículos nombres de los jugadores y te maravillas de lo extraordinario que es *ISS Evolution.*

«La manera en que los jugadores se giran, volean, corren, placan, dan cabezazos, caen en picado, controlan el balón en el aire y volean dentro de la red desde más de 10 metros es espectacular»

arreglan para crear una representación realista de la jugada y de los pases, pero *ISS Evolution* va más allá y hace especial el marcador y, muy importante, en el nivel adecuado de dificultad. Los remates de cerca son tan satisfactorios como los disparos desde más allá de 25 metros porque tienes que iniciar la apertura igual que en la competición real.

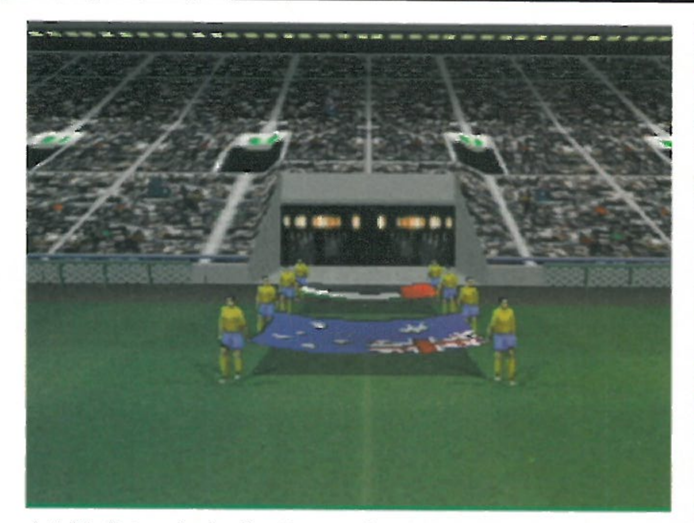
Atracción física

Los goles se premian con una fantástica repetición instantánea que puedes congelar y repetir desde casi todos los ángulos, luego puedes guardarlos en la tarjeta de memoria, lo cual está muy bien para probar las azañas que normalmente nadie se cree sobre ti. Las faltas también tienen repeticiones algo embarazosas, sin embargo es una pena que no puedas parar el juego en cualquier momento y repetir buenas jugadas (tal y como puedes hacer en *Esto es Fútbol*). Por ello te pierdes buenos lanzamientos y paradas que aparecen durante el partido.

Es frecuente utilizar el término «física» para describir la manera en la que los objetos de un partido se mueven y reaccionan. Los coches de *Gran Turismo* estaban programados para imitar la física

HATSU >
Don't you think that football is the one of the greatest languages?
Because once you kick a ball, you can communicate with anybody, anywhere in the world!

▲ Una vez has ganado un trofeo y se han acabado los créditos, aparece este curioso mensaje.



▲ Es fútbol internacional, así que la ceremonia y el protocolo son una parte esencial.

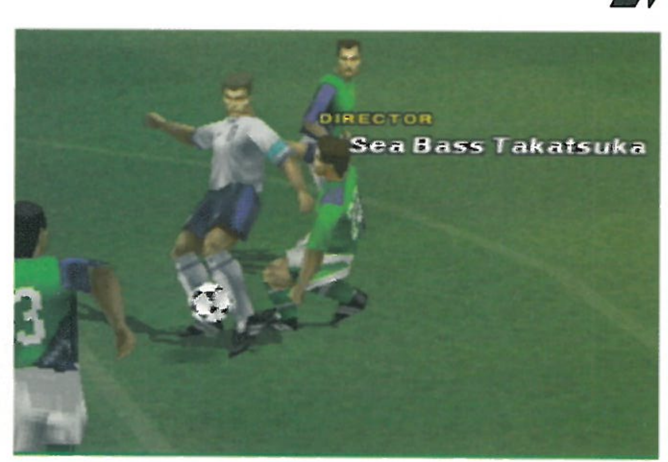
real del coche en detalles muy precisos (de ahí el ultrarealismo que dejó anonadados a todos los que se atrevieron a jugar). Después de jugar a *ISS Evolution* podemos decir que este juego se ha codificado con la «física futbolística» más perfecta que hayamos visto nunca. No es sólo la manera cómo se mueve la pelota (aunque lo hace exactamente cómo una de verdad), sino incluso cómo se mueven todos y cada uno de los jugadores. Si intentas un lanzamiento de la pelota por lo alto, puedes ver a tu hombre tratando de obtener con dificultad cualquier impulso trasero o cualquier continuación de la acción debajo de la pelota. La manera en la que los jugadores tropiezan, se giran, volean, corren, placan, dan cabezazos, caen en picado, ponen zancadillas fuera de la línea, se aguantan la cabeza desesperados, controlan la pelota en el aire con la punta de las botas y volean a medias en el techo de la red desde más de 10 metros es espectacular.

Partido hecho en el cielo

También tienes la oportunidad de juguetear con las tácticas y la formación. Si no te apetecen este tipo de cosas, hay una opción que puedes modificar pulsando rápido el R2 y un botón de acción (también funciona). Pero si te las das de entrenador de sillón, tienes a tu disposición un despliegue de opciones de estrategia exhaustivas y fáciles de entender. El juego puede variar mucho si cambias las cosas de sitio durante un partido; otro ejemplo del fútbol ultrarealista que se juega en el campo.

La imagen no es nada

A pesar de todo, hay algunas cosas que nos pueden revolver el estómago. Los comentarios (que al igual que los textos son en castellano, aunque en el momento de cerrar esta edición se desconocía quién pondría las voces en nuestro idioma) y la música no son nada del otro mundo. *FIFA* gana terreno cuando se trata de la



▲ Aquí aparece el nombre del creador del mejor juego de fútbol que ha existido jamás. ¿Tiene nombre de pez?

Parecidos

● ¡Si los nombres de los jugadores fueran tan precisos como la animación! Puede que los muchachos sean diminutos, pero es muy fácil adivinar quiénes son. Konami ha puesto algunas de sus características propias.

▲ Una típica carrera merodeadora del centrocampista francés Zidane.

▲ Big Sol es en muchas ocasiones el salvador de la —con frecuencia débil— defensa inglesa.

▲ Henrik Larsson —y sus temores— se zampa otro gol.

▲ Gabriel B aún celebra otro de sus golpes divinos.

▲ El increíble jugador del Brasil vuelve a azotar desde la distancia.

▲ El extrovertido portero de Paraguay, Chilavert, se hace cargo de los lanzamientos libres.

Competiciones

●La emoción del desempate de la competición es adrenalina para algunos y muerte para otros. Los penaltis a menudo resultan una ecuación y son un verdadero destrozanervios. De todas formas, si lo superas ya te puedes jubilar. Hay una opción en la que puedes practicar tus penaltis, seguro que la necesitas.



▲ Hay una técnica para marcar penaltis, y también para evitarlos, que puedes utilizar de vez en cuando.



▲ El sabor amargo de la derrota es difícil de tragar y los penaltis son una forma de perder bastante humillante.



▲ Escoge siempre los mejores equipos en cada competición. ¡Te permitirá acceder más pronto al modo Bonus!

Juego del mes

ISS Evolution

Faltas y árbitros

● Una gran parte del fútbol consiste en dar patadas elaboradas en el aire y «dar una lo más pronto para que sepan que estás ahí». Aquí ocurre lo mismo. Las faltas son dolorosas pero el árbitro no teme hacer notar su presencia.



▲ El senyor Rashid no ha luchado por la causa demasiado bien al agarrar por completo al delantero australiano...



▲ ... tal y como puedes ver en la repetición. Si no hay peligro, no es necesario cometer faltas, tienes la tarjeta amarilla bien merecida.



▲ Es muy divertido ver la cara que pone un jugador al ser expulsado, ¡sobre todo si forma parte del equipo contrario!



▲ Esos sudamericanos son un grupo batallador de sangre caliente y muy hábiles.



▲ Entradas fuertes como esa son las que acaban con la carrera de un jugador y es posible que te lanzen el Pad a la cabeza.



▲ Pensabas que Pochetinno había aprendido su lección después de la tarjeta que le han mostrado hace un par de imágenes.

presentación con estilo y autenticidad. La jugabilidad es casi demasiado realista, no puedes chutar o pasar la pelota mientras corres. Es frustrante ya que entonces los futbolistas de la vida real tampoco pueden dar patadas a mitad del camino mientras corren.

La inclusión de algunos equipos en una súper liga europea con 16 equipos sería un buen punto para el juego.

Algo incluso más absurdo ha sido la decisión de que en los equipos no haya jugadores reales. Es una oportunidad desaprovechada.

Espíritu de equipo

Resulta del todo comprensible que la gente quiera jugar con su equipo y con sus jugadores favoritos, a los que adoran. En este caso, no es extraño que la serie *FIFA* sea tan popular y tenga tantos fans. Tener un ejemplar de *ISS Evolution* es casi lo mismo que comprar una camiseta con su distintivo; es otra forma de expresar tu apoyo a tu equipo.

Pero si consigues olvidarte de

Tácticas

●Crees de verdad que tu equipo juega de forma distinta cuando modificas las formaciones, tácticas y estrategias. Ocurre eso porqué en realidad cambian. Las opciones (a las que cabe hacer pequeños ajustes) no son sólo abundantes sino que en realidad tienen sentido en términos futbolísticos. Practica un poco.



▲ El entrenamiento es una versión bastante realista de lo que debe ser un campo para dichas actividades. Es tan realista que debe de resultar doloroso para algunos.



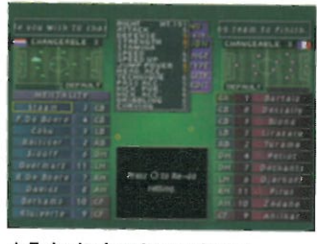
▲ Puedes pasar por todo tipo de situaciones y escenarios de partidos en el terreno de entrenamiento. En este, por ejemplo, el señor marido de la Spice Girl practica sus lanzamientos de córner.



▲ Puedes establecer estrategias para que tu oponente no sepa lo que te propones.



▲ Los defensas pueden marcar un jugador, marcar una zona o simplemente cubrir.



▲ Todos los jugadores sufren un exhaustivo análisis de su estado para que puedas poner a tu equipo en forma.



▲ También puedes editar las posiciones existentes para colocarte en posición de ventaja. Fantástico.

los cambios en los nombres de los jugadores y de la ausencia de algunos equipos, *ISS Evolution* es un juego absolutamente brillante. No es tan auténtico como sus competidores excepto en la diversión que da comienzo cuando suena el silbato. Y de eso se trata ¿no? PSP





Las estrellas toman el poder

● Una opción genial que te permite experimentar la flor y nata de *ISS Evolution* es All Star Match. Se trata de un Europeos contra el Resto del mundo. Solían hacer juegos como éste. ¿Por qué no hay más?

▲ Taribo West (e) da un cabezazo para la World All Stars. Piruzi sólo puede mirar cómo vuela.

▲ ¡Fíjate en la alineación! Sulky Anilkar juega con los chicos europeos y Batustita con los muchachos del resto del mundo.

▲ Las fans de Coventry van a poner su mirada en Mustapha Hadji al hacer sus lanzamientos de córner.

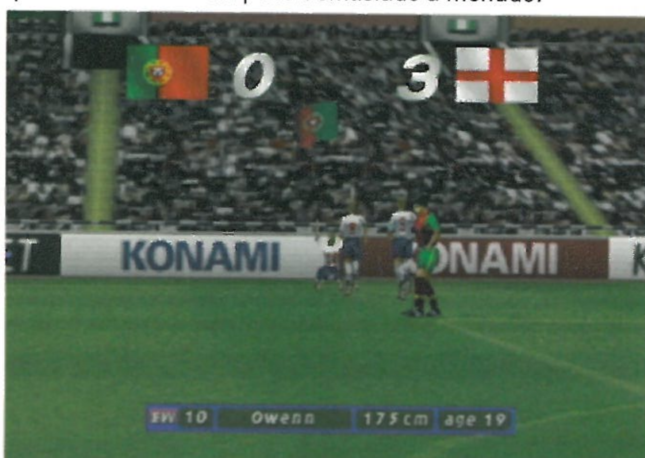
▲ Batustita lanza la pelota sobre Piruzi para dar al Euro All Stars una ventaja vital en este partido de la verdad.

▲ Piruzi quiere que el poste se rompa y se lo trague después de echar a perder un pase posterior.

▲ Ronnaldo ataca el ganador del World All Stars desde el borde del área. ¡Grita de verdad!

Tú eliges

● El más maravilloso equipo de la Tierra es uno de los mejores que puedes escoger. Por suerte, parecen hacerlo un poco mejor que sus equivalentes de carne y hueso. Sheerer es mortal, Owenn es la cosa con dos piernas más rápida que existe y Skoles es un pícaro burlón que comete faltas un poco demasiado a menudo.



▲ Una victoria fácil para los muchachos de los tres leones en la camiseta. Ronnaldo es el único más rápido que Owenn, pero de algún modo el chico de Liverpool parece ser más fácil de controlar.



▲ ¿Recuerdas Colombia en el Mundial de Francia '98? Bien, esperamos que Bekham pueda recordar sus heroicos puntapiés en esta situación.



▲ Una imagen que resulta demasiado dolorosamente familiar para algunos fans...



▲ ... sancionan el genio centrocampista del Manchester con tarjeta a causa de un desafío demasiado exuberante.



▲ ¡Lo han hecho! ¡Han conseguido la victoria y es el momento de celebrarlo por todo lo grande!



▲ El primer golpe deslumbrante de Sheerer parece incluso más impresionante en la repetición.

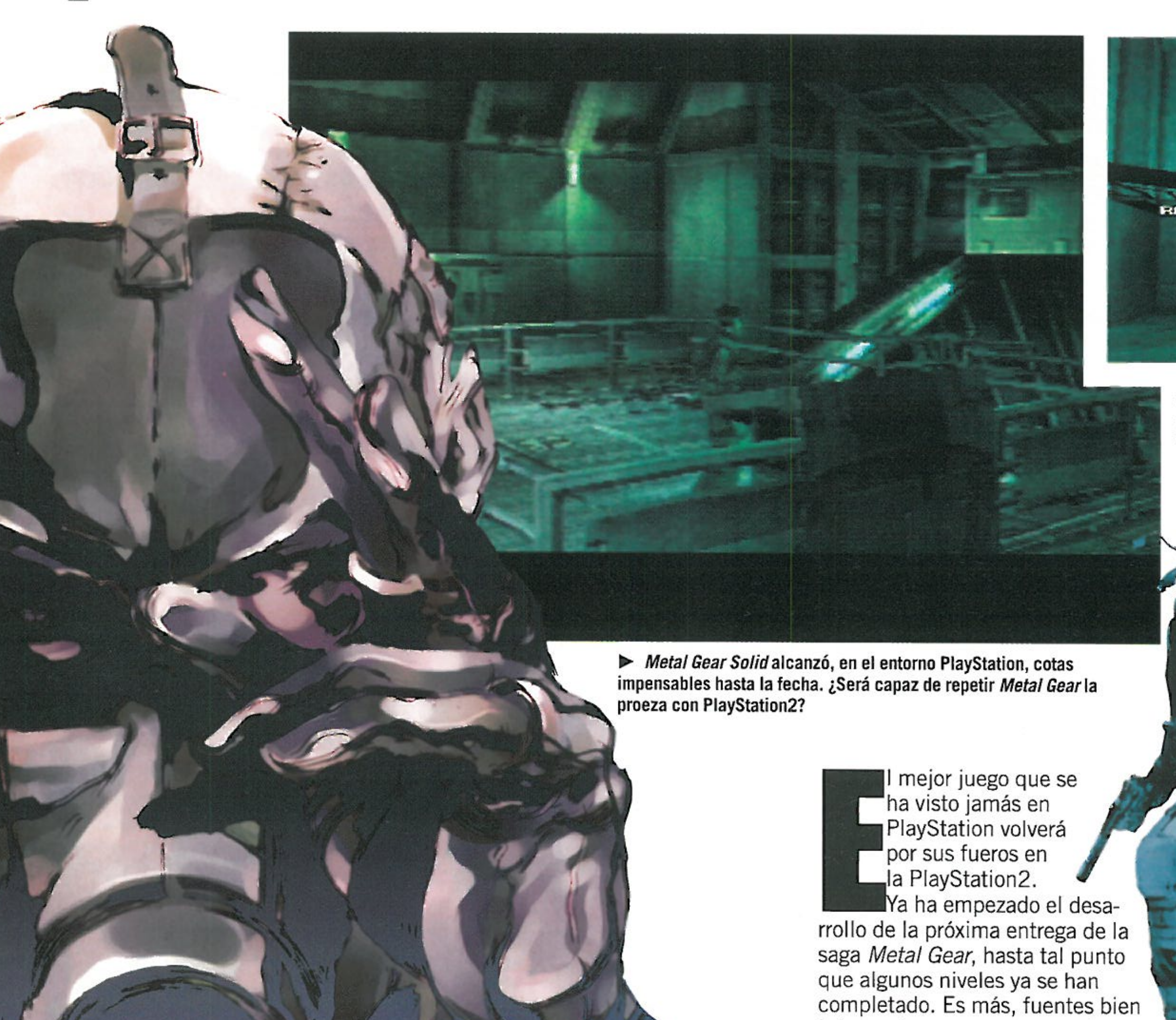
Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

PRIMER CONTACTO
Una fantástica guía que te conduce por los mejores y más sorprendentes títulos venideros

¡Snake contraat

¡Pruebas fehacientes del retorno de Snake,



▲ El matrimonio entre Hideo Kojima y PlayStation2 podría dar lugar al alumbramiento del milenio.

► *Metal Gear Solid* alcanzó, en el entorno PlayStation, cotas impensables hasta la fecha. ¿Será capaz de repetir *Metal Gear* la proeza con PlayStation2?

El mejor juego que se ha visto jamás en PlayStation volverá por sus fueros en la PlayStation2. Ya ha empezado el desarrollo de la próxima entrega de la saga *Metal Gear*, hasta tal punto que algunos niveles ya se han completado. Es más, fuentes bien informadas aseguran que es lo nunca visto.

Tanto Konami como Hideo Kojima, el creador de *Metal Gear*, habían confirmado ya —si bien un tanto telegráficamente—, que Solid Snake volvería a la carga con una aventura nueva de próxima generación, pero un responsable de Konami reveló hace unos días los progresos en el trabajo de Kojima. «Ya hay tres niveles realizados por completo», aseguró visiblemente emocionado. «Y permitid que os diga una cosa», añadió: «es mucho mejor que *The Bouncer*, pero de lejos.»

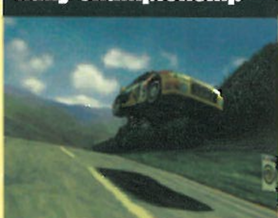
The Bouncer es el juego de aventuras cinematográfico de Squaresoft del que ya os hemos ha-

Beatmania



Colócate los auriculares y desenfunda los vinilos para sentarte a la mesa de mezclas más marchosa de la PlayStation

Rally Championship



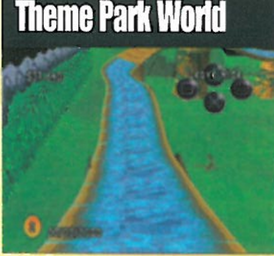
El realismo en los juegos de carreras ha dado un nuevo paso gracias a los chicos de EA.

PlayStation 2



Ridge Racer 5 entra en liza, al tiempo que *Resident Evil* y *Dino Crisis* preparan su asalto a los 128 bits. Llega la hora de la verdad.

Theme Park World



¿Una montaña rusa a mi medida? ¿Un parque de atracciones para mi solito? ¿Dónde? ¿Dónde?

Prem. Manager 2000



Infogrames presenta el primer simulador de gestión del milenio. ¿Entrenaremos al Barcelona o al Barcolina? Sigue leyendo.

aca en el 2001!

y la próxima generación del ISS de Konami!



▲ Aunque estas imágenes pertenecen a una versión temprana del juego, su aspecto es excelente.



▲ Este enfoque no es muy habitual en un simulador de fútbol. ¡Y habrá más sorpresas!



▲ Quizá la PlayStation2 sea la consola que propulse a *ISS* a lo más alto de las listas, por encima de *FIFA*.

blado en diversas ocasiones. Que *Metal Gear Solid* se supere a sí mismo es una noticia estupenda, sobre todo si tenemos en cuenta que aún hoy sigue estando muy por encima del resto de juegos. Pero nada es imposible.

Algo que lleve la etiqueta de *Metal Gear Solid* debe ser, a la fuerza, una producción colosal, por lo que, como mínimo, pasarán unos 18 meses antes de que podamos ver el producto acabado. Y por dos sencillas razones: en primer lugar, Kojima es un perfeccionista empedernido —eso no está nada mal— y, en segundo lugar, la capacidad y el poder de procesamiento de PlayStation2 hacen que los tiempos tradicionales de desarrollo se hayan ampliado. ¡Aunque la recompensa merece la pena!

La otra joya de la corona de Konami también apunta a la PS2. La saga de fútbol *ISS* continuará en la próxima generación de consolas de Sony, tal y como demuestran las imágenes de estas páginas. Poco se sabe de la jugabilidad del título y de los planes que incluye, pero si KCEI está a cargo del desarrollo (el mismo equipo responsable del increíble *ISS Evolution*), no hay duda que se tratará de un título especial.

Ante tanta avalancha de noticias sobre la PS2, cada vez resulta más evidente que la nueva máquina de Sony viene dispuesta a revolucionar el mundo del entretenimiento doméstico. Y como no podía ser menos, *PlayStation Power* será vuestra fuente de información número uno de todo lo que haga referencia tanto a la PlayStation como a la PlayStation2 de ahora en adelante.

Puesta al día

Arcade Party Pak

Seis juegos arcade clásicos en uno

Más fácil todavía. Los chicos de Infogrames te lo ponen en bandeja. Seis juegos arcade clásicos en uno: *Sprint*, un juego de carreras de coches; *Smash TV*, en el que tomas el papel de un concursante en un juego de televisión; *Rampage*, donde serás uno de los tres monstruos y podrás destrozar edificios y coches de una ciudad; *Toobin*, que te muestra una carrera loca por los rápidos; *Hlaz*, un puzzle muy adictivo; e *Izo°*, que te permite montar en tu *skate* y mostrar tus habilidades desafiando las leyes de la gravedad. Ya lo ves, todo tipo de juegos en uno. Títulos para todos los públicos, edades y gustos. ¿Qué más quieres?







● Primer contacto

Beatmania

Si tu hermano no te deja trastear su equipo de música, pero te mueres por mezclar ritmos, olvídate del vinilo y enciérrate con tu PlayStation

Nadie puede negar que la PlayStation es una caja de entretenimiento versátil porque sí. *PaRappa The Rapper* te permitía imitar a un músico de verdad —si bien a un nivel muy básico— con tu PlayStation por primera vez. A partir de ese momento, las empresas de desarrollo vieron el filón y siguieron creando *software* nuevo. Primero llegó *Fluid*, y más adelante *Music*, que demostró que la gris de Sony podía servir también de sintetizador básico.

Beatmania pretende dar un paso más y convertir la PlayStation en lo último en tecnología electrónica para los incondicionales de la cultura musical. Este trabajo de *software* es, de hecho, una mesa de mezclas de DJ de primera, con una colección de cortes bestial: tan sólo necesitarás un mecanismo para hacer patinar los discos.

Beatmania sigue la línea de *PaRappa*: tienes cinco teclas y un plato, y debes pulsar las notas correctas en la zona de «pulsación», y arrastrar el plato con precisión cuando te lo indiquen, a medida que las señales descienden por la pantalla.

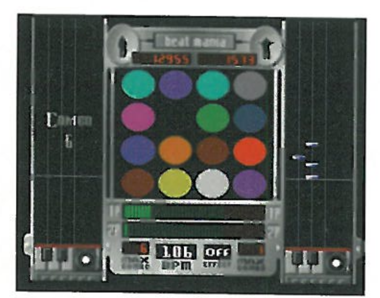
Gracias a un repertorio que incluye grandes temas, como el *Sing It Back* de Moloko, los DJ caseros y técnicos del ritmo aficionados se lo pasarán en grande. Al principio, este tipo de juegos parecen muy confusos, sobre todo cuando intentas alternar los símbolos de las notas que caen con la combinación de botones adecuada, pero con un poco de práctica, conseguirás pillarle el truco.

Sin el mando nuevo (que incluye una mesa virtual sobre la que puedes arrastrar), no alcanzarás grandes logros con *Beatmania*, así que debes hacerte con el lote completo: juego y controlador. Ya no podemos esperar. Doooo, Reeee, Miiii...



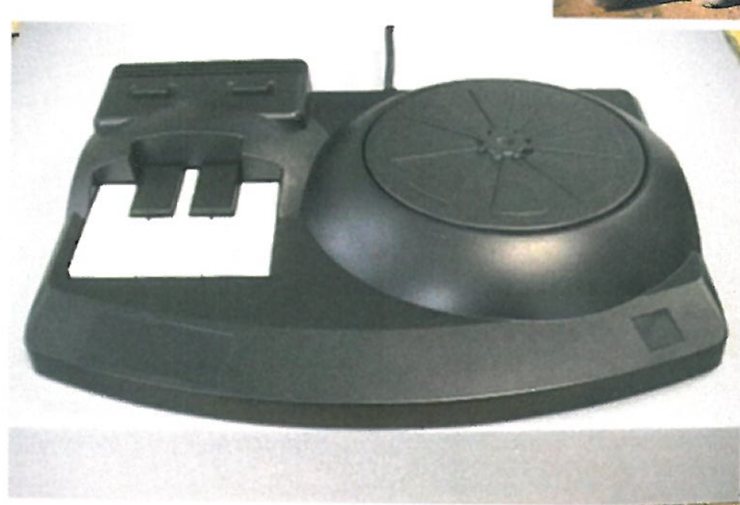
▲Los gráficos de este título no son nada del otro mundo, pero es normal, ya que debes concentrarte en la música.

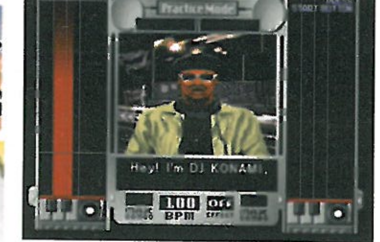
▲ Los gráficos del panel central indican el tipo de música que estás tocando...



▲ ...si bien algunas representaciones gráficas no ofrecen muchas pistas, que digamos.


▼ Éste es el Pad especial que se comercializará con el juego.





▲ Este tipo es tu gurú: haz lo que te diga y conseguirás componer música de la buena.



▲ Paciencia: no sólo basta con ser rápido, el ritmo debe fluir por tus venas.

● Primer contacto

Premier Manager 2000

Los simuladores de gestión se reproducen como setas. ¿A quién no le gusta dirigir a uno de los grandes?

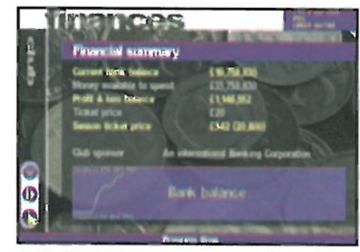
Premier Manager 2000, mejorado en todos los aspectos, planea situarse a la cabeza de los simuladores de gestión en el siglo XXI. En esta ocasión pretenden reflejar pasiones y persuasiones del mundo real al permitir al jugador gestionar equipos de cualquiera de las ligas europeas más importantes. Puedes acceder a cinco de ellas (España, Inglaterra, Italia, Alemania y Francia), cada una con dos divisiones, excepto la británica, que dispone de cuatro. Todas cuentan con estadísticas actualizadas de la temporada 1999/2000, y una increíble base de datos con 300 equipos y 5.200 jugadores para escoger.

Se han realizado todo tipo de mejoras lógicas en las opciones de entrenamiento, finanzas, tácticas y el mercado de traspasos. Los frutos de trabajo pueden verse gracias al motor de *Actua Soccer 3D*, y en esta ocasión, el motor de estadísticas durante el partido aporta una profundidad de detalle mayor, mientras que las tácticas y el entrenamiento afectan en mayor medida al resultado de los encuentros.

La lista de estadísticas continúa con opciones financieras tales como acuerdos de patrocinio, derechos de televisión y *merchandising*. Puedes incluso vender entradas de temporada, y hasta firmar préstamos bancarios. Por desgracia, no existe la opción de retirar toda la pasta para olvidarte del juego y pasar el resto de tu vida en una playa virgen del Caribe viviendo a todo trapo.



▲ **Decídete por uno de los modestos y encúmbralo a lo más alto de la clasificación.**



▲ **En *PM2000* tienes acceso a más opciones financieras.**



▲ **Puedes ver los partidos de tu equipo gracias al motor de *Actua Soccer 3D*, que te permite ejercer un gran control sobre la acción. Sólo para estrategas empedernidos.**

● Noticias

Presentación de GT2 en Madrid

Unas 80 personas participan en una competición a la medida

Los chicos de Sony inauguraron el mes de febrero por todo lo alto con la presentación en Madrid de *Gran Turismo 2*. El acto tuvo lugar en En Bandeja (Alcobendas) y estuvo presentado por el equipo del programa de la cadena Top Radio *La noche más loca*. Los «tres locos de las ondas» fueron los encargados de dirigir y animar una competición en la que participaron unas 80 personas. La mayoría eran periodistas, aunque también deambulaban por allí diez «tramposos» (pura envidia) o pilotos profesionales, entre los cuales estaban Toni Albacete, Iván Fuertes, Javier Macías, José Piñón, Víctor Fernández y Ricardo García Galiano. ¿Que quién ganó? Pues uno de los «tramposos», por supuesto. Venció Iván Fuertes, piloto profesional de la Copa Peugeot. Menos mal que Alberto Lloret, periodista, dejó bien alto el pabellón de los que escribimos al lograr el segundo puesto. El hecho de que ganara un piloto como Fuertes, que aseguró que era la primera vez que jugaba con la gris (¿nos fiamos?), frente a periodistas especializados del sector que se funden las neuronas y los pulgares jugando (o sea, trabajando), indica hasta qué punto *GT2* es la secuela del mejor y más real juego de carreras.



● Japón

DESDE ORIENTE

Sabemos que a muchos os encantan las delicias del Lejano Oriente, así que...

Los incondicionales del hipódromo darán saltos de alegría cuando se enteren de que el título de carreras de caballos de Tecmo, *Gallop 2000*, está a punto de aparecer en Japón si no lo ha hecho ya cuando leas estas líneas. Se trata de apostar por tu montura preferida con dinero virtual (o qué esperabas). No sueñes con hacerte rico y poder cotizar en Wall Street.

Para los que prefieren aislarse del mundo exterior, Capcom presenta el mundo fantástico a la antigua usanza de *Gaia Master*, que aparecerá también en febrero en tierras niponas. Este juego de rol cuenta con nueve personajes, cada uno con su propia historia, habilidades y técnicas. Hay minijuegos para parar un tren, y ofrece horas y horas de diversión. Apto tan sólo para personas con hábitos de hibernación bien adquiridos.

Gundam: Giren's Ambition, de Bandai, es otro título que aparecerá en febrero, y que puede ser muy interesante. Pensado originalmente para Saturn, este juego de rol ofrece modos de juego nuevos nunca vistos, entre los que se incluyen nuevas órdenes de batalla y movimientos, e incorpora 40 minutos de películas *anime* y dos historias diferentes, una por disco. El único defecto es que está todo en japonés, y deberás sudar sangre para poder completarlo. ¡Pero vale la pena intentarlo!



▲ A los japoneses les encantan los juegos de apuestas y carreras de caballos.



▲ A partir de una idea aburrida, tenemos un juego entretenido.

LISTA DE ÉXITOS EN JAPÓN

	Juego	Género
1.	Gran Turismo 2	Carreras
2.	Shin Yugioh Duel Monsters	Juego de rol
3.	The Legend of Dragoon	Juego de rol
4.	Chrono Cross	Juego de rol
5.	Densha de Go! Pro Spec	Estrategia
6.	Soulmato	Estrategia
7.	Vib Ribbon	Música
8.	Tokimeki Memorial 2	Simulador nostálgico
9.	Simple 1500 Series Vol 22: Pro Wrestling	Deportes
10.	Dancing Stage Feat. True Kiss Destination	Música

● Primer contacto

Vanishing Point

Un juego arcade de carreras con tecnología poligonal en 3-D

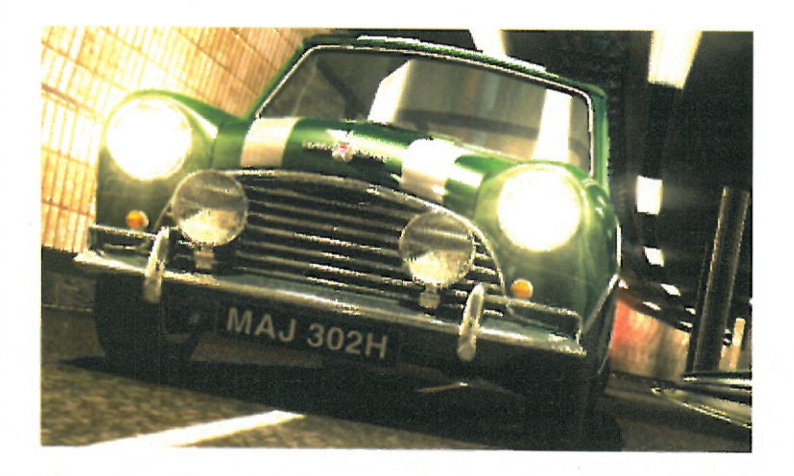
Todo por un sueño. Éste podría ser el título de la película que en la vida real han protagonizado ocho jóvenes ingleses que decidieron abandonar sus puestos de trabajo en grandes compañías para entregarse en cuerpo y alma a un proyecto: *Vanishing Point*, término que en inglés significa el punto en la lejanía donde un objeto desaparece sin dejar rastro. La compañía que crearon, Clockwork Games, sí que dejará rastro.

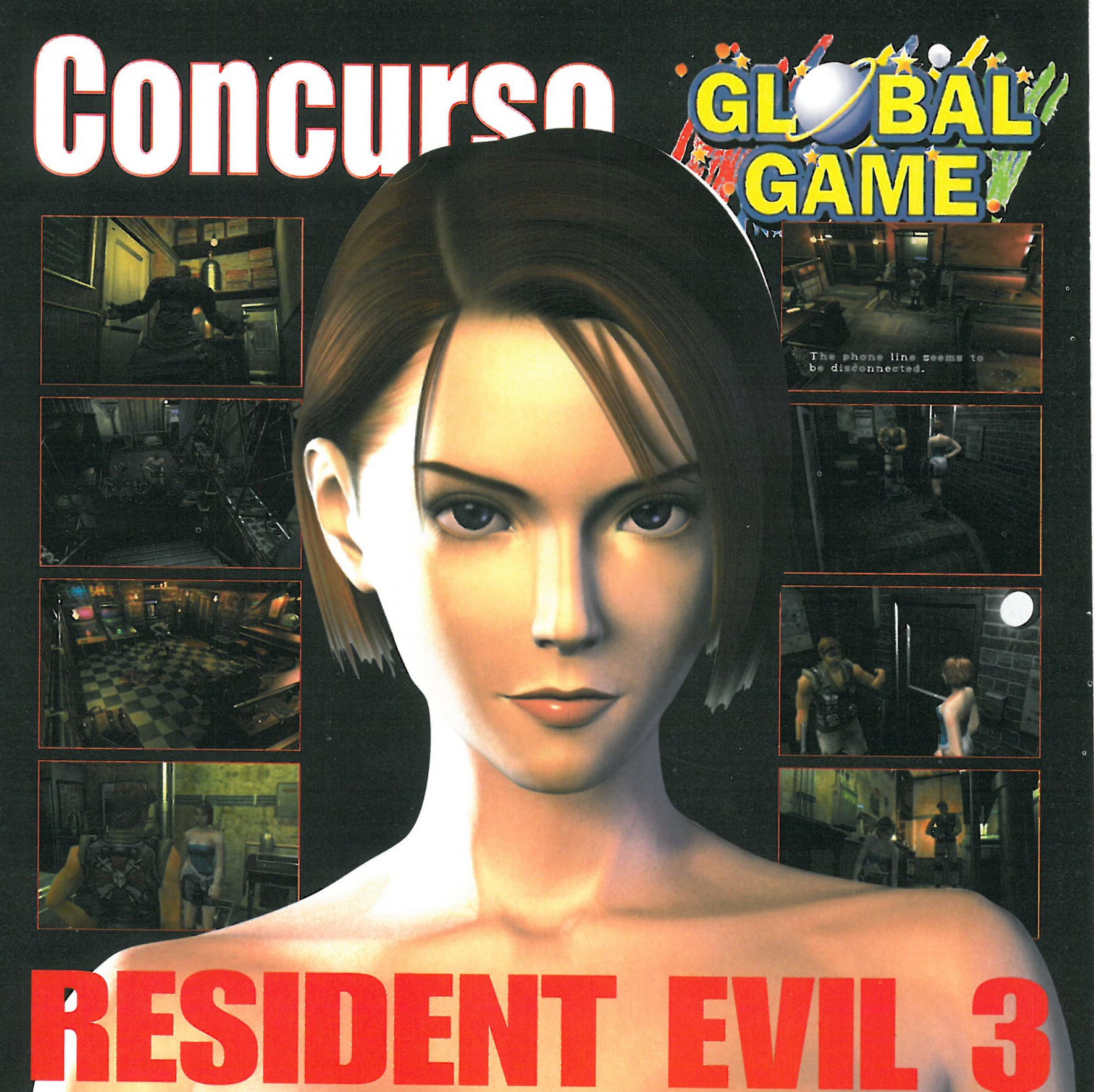
Uno de los atrevidos muchachos que integran la pequeña compañía desarrolladora del título, que en España distribuirá Acclaim, Neil Casini, se trasladó a nuestro país para mostrarnos un anticipo de lo que será el juego completo, que saldrá, según previsiones de la compañía distribuidora, allá por el mes de mayo, más de dos años después del momento en el que surgió la idea de «desarrollar un juego de carreras que se distinguiese de la cantidad de títulos existentes del género por tener un perfil técnico sin precedentes». Casini manifestó que «cuando decidimos desarrollar *Vanishing Point*, teníamos muy claro que íbamos a competir con títulos como *Gran Turismo* y su secuela, *Colin McRae*, y otros que, sólo con pronunciar su nombre, tienen el éxito asegurado. Queríamos diferenciarnos de todos ellos de alguna manera». Esa «diferencia» la han buscado en tres aspectos: Inteligencia Artificial, gráficos tridimensionales y movimiento y manejo de los coches. La Inteligencia Artificial ha sido un apartado especialmente cuidado en *Vanishing Point* donde, «a diferencia de otros juegos de carreras en los que el tráfico se limita a seguir un trayecto predeterminado, los coches disponen de Inteligencia Artificial dinámica. Esto supone que cada automóvil conoce en cada momento su posición en el circuito (urbanos, carreteras nacionales...), por lo que puede reaccionar ante accidentes y otros imprevistos de una forma autónoma, simulando así un comportamiento totalmente realista», explicó Casini.

Los gráficos están recreados en tiempo real y no ocultan objetos y paisajes lejanos. «Carecen de efectos como la aparición súbita o la niebla» explicó Casini, «por lo que ofrece al jugador visibilidad plena y gráficos muy nítidos». Para el aspecto técnico y el movimiento de los coches, el equipo de desarrollo ha contado con la colaboración de tres ingenieros que han transmitido al motor 3D teorías físicas y matemáticas exactas para simular con total precisión la conducta de un coche. El programa incorpora más de 100 variables para determinar el movimiento de los automóviles en cualquier momento. Podrás elegir entre 32 modelos de coche, 16 más de carreras —más agresivos—, y otros tantos utilitarios como los que puedes encontrarte al cruzar la calle. El tráfico del juego lo componen 80 coches con capacidad de reacción. «Nuestro objetivo es unir esos tres aspectos en un cuarto punto y conseguir 25 cuadros por segundo», dijo Casini.

Otro dato importante de *Vanishing Point* es que podrán disfrutar de él hasta ocho jugadores sin necesidad de Multi-Tap. Habrá que tener un poco de paciencia para comprobar todas las maravillas anunciadas por el intrépido Casini y los chicos de Acclaim.

Pues paciencia chicos.





Recorta por aquí

PSP. 34

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Provincia: ....

Código Postal: ....

País: ....

Teléfono: ....

Enviar a: Concurso *PlayStation Power*
Global Game España
C/ Salamanca, 27, 5º - 9ª
46005 Valencia

Mascotte Global Game

Respuestas:

1 ....

2 ....

3 ....

4 ....

5. ....

6 ....

¡Qué miedo! No podemos soportar más sustos. Si tú estás dispuesto a enfrentarte a los malvados *zombies* de la cuarta entrega de esta terrorífica saga y tienes un corazón de acero... Adelante. Concursa y llévate un ejemplar de *Resident Evil 3* y muchos premios más. Nosotros te cubriremos las espaldas. Prometemos hacer todo lo posible por ti. ¡Que no te pase nada, pedazo valiente! ¡A por ellos!

LAS PREGUNTAS

1. ¿Cómo se llaman los protagonistas de *Resident Evil 3*?
2. ¿Qué compañía ha diseñado el título?
3. ¿En qué ciudad se desarrolla la acción del juego?
4. ¿Para cuántos jugadores es *Resident Evil 3*?
5. ¿Cómo se llama la mascota de Global Game?
6. ¿Cuál es el nombre de la terrible criatura que te hace la vida imposible en el juego?

LOS PREMIOS

• Primer premio: un juego completo *Resident Evil 3*, un porta CD PlayStation y tarjeta de memoria de 8 MB.
• Segundo premio: un juego completo *Resident Evil 3* y un porta CD PlayStation.
• Tercer a quinto premios: un juego completo *Resident Evil 3*.

BASES DEL CONCURSO

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 31 de marzo. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
• El sorteo se celebrará el 3 de abril.
• Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
• El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
• Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.



DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

•Madrid
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

•Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

•Madrid
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

•Valladolid
La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

•Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella Tel. 96.313.40.67

•Valencia
Zona Xuquer
Próxima apertura

•Valencia -
Quart de Poblet
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

•Valencia -
Alzira
Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

•Albacete
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

•Las Palmas
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

•Tenerife - La Orotava
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 -
Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

•Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

•Zaragoza
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

•Vitoria/Gasteiz
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

•Vitoria/Gasteiz 2
Próxima apertura

•San Sebastián/Donostia
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

•Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

•Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

•Santiago de Compostela
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

•Melilla
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● EE.UU.

DESDE EL OESTE

Más peces gordos que se suben al carro de la PS2, y la espera inquieta de los yanquis ante el advenimiento de Parasite Eve 2



Uno de los estudios cinematográficos con mayor peso específico en Estados Unidos ha unido sus fuerzas a una de las mejores empresas de desarrollo del mundo para forjar una alianza con vistas a la llegada de la PS2. Universal Studios anunció que se había asociado a Konami, y se trata de un movimiento muy estudiado para jugar un papel preeminente en el mercado de los juegos de próxima generación.

De momento, no se ha anunciado ningún juego, pero algunos títulos de gran tirón de taquilla de Universal, como *The Mummy*, son una fuente de inspiración ideal para el desarrollo de juegos de primera línea. Se supone que los primeros frutos de esta unión aparecerán ya en el año 2001. Por cierto, a la PlayStation actual tampoco le van mal las cosas. Sony anunció hace poco que *FFVIII* había vendido más de un millón de copias en sólo 13 semanas, con lo que se ha convertido en uno de los juegos que más rápido se ha vendido de todos los tiempos. Ahora mismo, en EE.UU. hay más de 26 millones de PlayStation (en todo el mundo hay unos 70 millones), por lo que queda claro que nuestra gris amiga aún tiene una larga vida por delante. Dos grandes secuelas, *Parasite Eve 2* y *NBA Shootout 2000*, seguro que aguantarán en las listas durante mucho tiempo, ya que sus originales fueron todo un éxito en el paraíso de las hamburguesas. El juego de baloncesto de 989 Studios ofrece unos gráficos de órdago, cuenta con licencia, y aporta detalles de lujo.

Mientras tanto, el regreso de Aya Brea en *Parasite Eve 2*, de Squaresoft, incide de nuevo en el horror biológico del original. En esta ocasión, se ambienta en Los Ángeles, y ofrece las revolucionarias imágenes CG. La verdad es que nadie sabe por qué un título de tanta calidad no se publicó en nuestro país. ¿Seremos tan raros como dicen?

LISTA DE ÉXITOS EN ESTADOS UNIDOS

	Juego	Género
1.	Gran Turismo 2	Carreras
2.	Resident Evil 3: Nemesis	Horror de supervivencia
3.	Wu Tang: Shao Lin Style	*Beat 'Em Up*
4.	Grand Theft Auto 2	Conducción
5.	James Bond: Tomorrow Never Dies	Acción/aventuras
6.	Final Fantasy VIII	Juego de rol
7.	Thrasher: Skate and Destroy	Skater
8.	Medal of Honor	*Shoot 'Em Up*
9.	Driver	Conducción
10.	Crash Team Racing	Carreras

● Puesta al día

Theme Park World

¿No encuentras la montaña rusa que sea capaz de desafiar a tu estómago? Pues constrúyela tú mismo con este simulador de parques de atracciones

Atrás quedaron los tiempos bidimensionales de *Theme Park*. Ahora puedes gozar del lujo en 3-D de *Theme Park World*, y todo gracias a los chicos de EA. Puedes basar tus parques en cinco temas diferentes, y uno de ellos se inspira en el mundo fantástico de *Alicia en el País de las Maravillas*. Para enfrentarte al reto, tienes a tu disposición dos modos de juego. Uno es una versión recortada de la simulación (que te ahorra la molestia de ciertos detalles engorrosos), para un disfrute inmediato. El otro es el enfoque más serio del juego, en el que debes hacerte cargo de las ventas, además de las atracciones y de los niños.


▲ Puedes dirigir los canales. ¡Fantástico!


▲ Una vez acabado... ¡A probarlo!

El modo de simulación total también te permitirá construir más atracciones, por lo que la versión tipo arcade hace las veces de modo de práctica para que te acostumbres al sistema de control. Cuando ya le hayas pillado el truquillo, el juego se transforma en un festival de creatividad, que deja vía libre a tu imaginación para construir el parque de atracciones más sorprendente del mundo. Las indicaciones de la Inteligencia Artificial, que detallan la mecánica del juego, son la mar de sofisticadas. Sobre la cabeza de los visitantes aparecen bocadillos como los de los cómics para que puedas conocer sus reacciones ante lo que están disfrutando. Si tienen sed, construye un puesto de refrescos *ipso facto* y verás cómo aligeran el bolsillo. Lo mejor de todo es que puedes montarte en tus propias atracciones con un enfoque en primera persona.

En resumen, *Theme Park World* apunta alto como simulador, aparte de gozar de unos gráficos excelentes.



▲ Atracciones futuristas para los más pequeños. ¡Qué maravilla de parque!

GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Secca a bordo de un Corvette tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?

GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.

POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

PlayStation

Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2

1 ó 2 Jugadores · Tarjeta de Memoria · DUAL SHOCK · Función vibratoria compatible


2 DISCOS

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*
*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h).
Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

LA PIRATERÍA MATA A TUS HÉROES.

Puesta al día

Jugar y bailar... ¡Brasiiiiiil!

Infogrames presenta Ronaldo V-Football en París

Ya tenemos nueva licencia en el mercado: *Ronaldo V-Football*. La sede central de Infogrames en París acogió el pasado 24 de enero la presentación de este juego —lástima que no estuviera presente el «calvo de oro»—, que saldrá a la calle a finales de abril. *PlayStation Power,* como no podía ser menos, estuvo en la capital francesa y te adelanta ahora, los secretos mejor guardados de este nuevo título futbolístico.

«Cansados de los juegos de corte japonés o canadiense, hemos pretendido darle al género algo de frescura, con la figura de Ronaldo y siendo fieles al estilo de fútbol brasileño», señaló Stephane Dupas, Marketing Manager del Departamento de juegos de fútbol de Infogrames.

La nueva licencia desarrolla el fútbol, la diversión y el disfrute, «valores que también están implícitos en la vida de Ronaldo». Dirigido a todos los públicos, «hemos adaptado las últimas tecnologías, en lo que a gráficos e Inteligencia Artificial se refiere, para que la competición resulte más jugable y realista», añadió entusiasmado Dupas.

Ronaldo V-Football ofrece una extensa variedad de modalidades que, con toda probabilidad, hará las delicias de los más futboleros.

Permite, entre otras cosas, elegir la duración del partido y el número de contrincantes. Las reglas las pones tú: puedes disputar un partido de manera convencional o, si lo deseas, optar por el modo Knock-Out (el primero que logra 1, 2 o 3 goles gana el partido). Fútbol espontáneo, tal y como lo juegas en la calle.

Figuras legendarias

El número de equipos participantes se extiende a 64 selecciones nacionales. Un detalle a destacar es que los jugadores se diferencian unos de otros, en peso y altura. Sí, sí, como lo oyes. Roberto Carlos, por ejemplo, es más bajito que sus compañeros de equipo. También se aprecia si el jugador es diestro o zurdo, a la hora de avanzar con el balón. En el modo Survival, puedes formar selecciones con figuras legendarias. ¿Te imaginas un equipo con Ronaldo, Pelé y Zico frente a otro integrado por Bobby Charlton, Beckenbauer y Platini? Bárbaro.

La atmósfera en un campo de fútbol es, en ocasiones, más importante que el juego en sí. En *Ronaldo V-Football* dispones de 15 estadios con sus respectivos ambientes (inglés, italiano, sudamericano, etc.). Cuando juega Brasil, el público se mueve en la grada a ritmo de samba. Si un equipo logra realizar diez pases buenos consecutivos, el público premiará el «esfuerzo» con olés.

En las retransmisiones, puedes optar por el modo de comentarista brasileño. Podrás escuchar así el interminable grito de guerra, característico de los *speakers* sudamericanos: «Goooooooool de Rooooooonaldoooooo».

Suavidad

Si algo diferencia a este juego del resto es la suavidad con que se mueven los protagonistas. Éste ha sido un tema capital para los desarrolladores de Infogrames. Las filigranas y habilidades de los jugadores están a la orden del día. Y es que para meter gol, has de hacerlo con estilo...

La Inteligencia Artificial del juego logra que los equipos encaren los partidos con tácticas desiguales: Brasil construye las jugadas a partir de pases cortos, recortes y más recortes, «caños» y demás acciones futbolísticas. Inglaterra —no podía ser de otra manera— recurre al patadón y tentetieso... Las celebraciones de gol resultan, también, muy logradas. Tendrás oportunidad de festejar un gol al estilo Ronaldo, es decir, abriendo los brazos de par en par y simulando que vuelas como un avión. Todo ello, ambientado con una música muy particular: una mezcla de samba y tecno. Brasil, la, ra, la, ra, la, la, laaaaa, Brasil...

No temas por la climatología. Si eres de los que piensan, como Javier Clemente, que tus jugadores desarrollan mejor fútbol con un campo mojado, puedes hacer que las nubes descarguen material líquido, o por el contrario, que «Lorenzo» castigue sin piedad el césped y lo deje más seco que un quilo de dátiles.

Si tu defensa «hace aguas» por todas partes y necesitas cambiar al lateral que ejerce de «colador», el juego te permite sustituirlo por un jugador de refresco. Detalles como éstos hay muchos... Averígualos. *Ronaldo V-Football*, no te dejará indiferente.



▲ Los jugadores se diferencian unos de otros en peso y altura. Sí, sí, como lo oyes. Roberto Carlos, por ejemplo, es más bajito.



▲ ¡Toma «caño»! Brasil construye las jugadas a partir de pases cortos, recortes, recortes y más... recortes.

En *Ronaldo V-Football* dispones de 15 estadios diferentes.

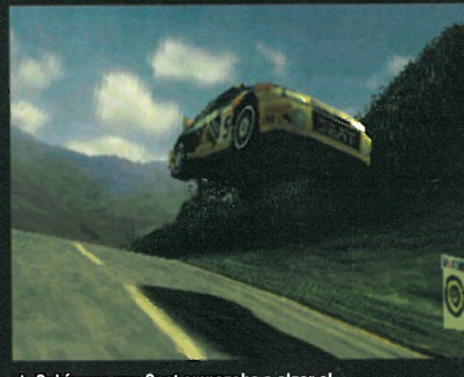
Primer contacto

Rally Championship

No hay nada mejor que dejar a un lado el gris asfalto y pringarte de barro hasta las orejas. ¿Coche nuevo? No, rally, rally



▲ La verdad es que la promesa de *Rally Championship* de ofrecer realismo a mogollón parece que va a cumplirse.



▲ Sabíamos que Seat empezaba a alzar el vuelo, pero no tanto.



▲ Debes hacer frente a las carreras nocturnas tomando más precauciones. El peligro puede rondar en cualquier viraje.



▲ Si lo tuyo son los simuladores de vuelo, deberías apostar por otro tipo de juegos.



▲ *Colin McRae Rally 2* va a tener que trabajar duro si quiere batir a esta preciosidad.

La carrera en pos del realismo da un paso más con el próximo lanzamiento de EA. El equipo de HotGen, en su afán implacable por la acción y la veracidad, promete plasmar unos efectos de un realismo estremecedor. Tu coche resbala sobre el musgo y similares a medida que transcurren las carreras, y también sufre todo tipo de abolladuras al colisionar con los elementos del entorno. Con un largo abanico de circuitos, promete ofrecer «libertad de conducción prácticamente por cualquier parte del escenario», algo nunca visto hasta ahora en el mundo de la programación para PlayStation, en caso de que se llevara a cabo, sobre todo si entra en combinación con iluminación y efectos climáticos a tiempo real.

La licencia la brinda el Campeonato Británico de Rally, y oferta 22 coches que van de la clase A5 a la A8, y 36 tramos basados en localizaciones reales. HotGen filmó y fotografió el campeonato real y a continuación produjo escenarios de un gran realismo fotográfico a partir del material extraído.

Podrás gozar de campeonatos para un jugador que siguen la reglamentación oficial y se basan en estadísticas reales, como el Mobil 1 BRC y el A8b Championship, o puedes decantarte por la acción adrenalítica y menos realista del modo arcade, un modo contra el crono, o el desafío para dos jugadores a pantalla partida. Y todo por hacer la competencia a otros títulos todo terreno como *GT2* y *Colin McRae*.

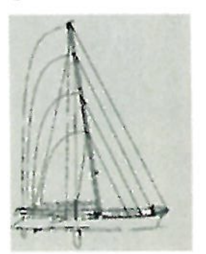
Noticias

Fossett bate un récord mundial con el catamarán PlayStation

La travesía Newport-Bermuda, en menos de 40 horas

El capitán Steve Fossett y los siete miembros de la tripulación del catamarán PlayStation batieron hace unos días el récord mundial de la travesía Newport-Bermuda, en Estados Unidos. ¿El tiempo? 38 horas, 35 minutos y 53 segundos, dos horas menos que el anterior récord. La tripulación del PlayStation tuvo que enfrentarse en su travesía a fuertes vientos y olas muy elevadas, pese a lo cual mejoró en dos horas el tiempo del anterior récord mundial, así como la marca personal del propio Fossett. El capitán del PlayStation manifestó al respecto que «ha sido un examen excelente, tanto para el barco como para la tripulación. Tuvimos que luchar contra fuertes vientos durante las últimas 12 horas de la travesía, acompañados por un fuerte oleaje». Bueno, pues no nos queda más que darles la enhorabuena y desearles suerte en su clasificación para The Race, la regata del milenio.







Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Puesta al día

Formula 1 Racing Championship

Los chicos de Ubi Soft calientan motores en Canadá

Y nunca mejor dicho, porque al equipo de Ubi Soft les queda poco más que ajustar unos cuantos tornillos, revisar el motor, llenar el depósito de combustible para tomar posiciones en la parrilla de salida y lanzar esta primavera *Formula 1 Racing Championship*, un título producido por la japonesa Video System Co. y avalado por la licencia oficial de la Formula One Administration del Campeonato del Mundo de Fórmula Uno. El desarrollo del título, que comenzó a gestarse hace un año, corre a cargo de un equipo de 30 personas: once canadienses, procedentes de la sede que Ubi Soft tiene en Montreal (Canadá), —la mayor tras la francesa—, y 19 más, originarias de China. Estos últimos se han encargado principalmente de la programación del juego, mientras que los de Montreal, además de llevar la batuta, forman el equipo gráfico y de diseño. Ubi Soft España nos invitó a conocer su nuevo título, —que actualmente se encuentra al 85% de su desarrollo—, y nosotros tardamos un segundo y medio en hacer las maletas y plantarnos en la «cálida» ciudad de Montreal (15° bajo cero al sol, casi *ná*) para hacer lo que más nos gusta: cotillear y sacrificarnos por nuestros amados lectores para traeros noticias calentitas (bueno en esta ocasión, deberíamos decir «heladitas»). Porque lo de pasar un par de días en Montreal, hacer *skidoo*, jugar antes que nadie a *Formula 1 Racing Championhip* y tirar bolas de nieve no nos gusta lo más mínimo (¿cuela?). Bueno, pues al grano.







Realismo al milímetro

Uno de los miembros del equipo canadiense de desarrollo, Jean-François Dugas, fue el encargado de presentar la versión para PlayStation del título, del que destacó su realismo: «lo que más me gusta del juego es el modo Simulación, en el que el comportamiento de los coches es tan real que llegas a creer que eres un piloto de F1.» Otro de los aspectos más importantes es que «el jugador de este título no tiene que ser necesariamente un fan de la Fórmula Uno, ni un especialista, ya que los distintos modos del juego van de lo más fácil a lo más difícil, por lo que todo el mundo puede disfrutarlo», comentó Dugas.

El realismo se apoya en la reproducción casi milimétrica del Campeonato del Mundo del año pasado: los 22 coches de los once equipos participantes y sus correspondientes pilotos, los 16 circuitos —formados por entre 10.000 y 15.000 polígonos cada uno—, la inclusión de las 99 reglas que rigen la competición real, los efectos sonoros grabados en circuitos, los detallados escenarios, seis puntos de vista distintos, modelos de coches que van desde los 250 polígonos del más detallado a los 50 del prototipo menos perfeccionado, la lluvia, el sol, las nubes y un largo etcétera. El juego ofrece la posibilidad de ajustar hasta ocho aspectos de tu vehículo —desde los neumáticos a la suspensión—, pasando por las condiciones atmosféricas, el tipo de asfalto y otros condicionantes de la carrera.

Dugas aseguró que en el juego definitivo, que saldrá a la venta en Europa antes que en Estados Unidos —donde la F1 tiene menos seguidores que en el viejo continente— tendrás la opción de ver cómo tu coche se va destrozando con los golpes. En la versión a la cual tuvimos acceso ésta aún no estaba operativa, así











que estamos ansiosos por disfrutar de esa posibilidad. El sistema de control analógico aporta aún más realismo a la conducción, a la vez que la dificulta bastante; danzarás el Baile de San Vito con tanta vibración...

Los chicos de Ubi Soft pretenden que éste sea un juego apto para todos los públicos; es decir, que enganche tanto a conductores expertos como a los menos hábiles al volante. Por eso, han diseñado dos modos: Simulación, que tiene cinco opciones distintas de juego (carrera simple, contrarreloj, campeonato, dual y entrenamiento) y arcade, que incluye dos posibilidades (*checkpoints* y dual). Otro de los puntos fuertes del título es su Inteligencia Artificial. Según la compañía —a la que no le hace falta abuela— «el juego te permitirá competir contra oponentes que incorporan la Inteligencia Artificial más poderosa conocida nunca por la gris», un pelín exagerados ¿no? Tiempo al tiempo.

La Inteligencia Artificial de tus oponentes les hace ser fríos y muuuuuy malos. Deberás tener mucho cuidado porque te harán «pirulas» para sacarte de la pista y hacer que te estampes. Jean-François Dugas apuntó que perfilar el comportamiento de los coches es, precisamente, el aspecto en el que se van a centrar hasta el momento en el que el título esté completo y salga a la venta. *Formula 1Racing Championship*, que no contará con un comentarista, aparecerá en nuestro país completamente traducido al español y podrán competir hasta dos jugadores. ¡Brummmmm!

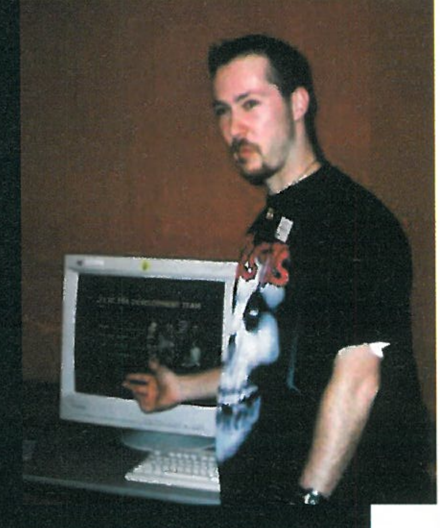






ENTREVISTA

Ye Wein, Jefe de proyecto de Formula Uno Racing Championship



• ¿Cuál es la meta que os habéis marcado al desarrollar *Formula Uno Racing Championship* para PSX?

«Lo que realmente buscamos es ofrecer a los consumidores un producto de gran calidad y larga vida, con buenos gráficos, con mayor jugabilidad en el modo arcade y una estimulante experiencia de conducción en el modo Simulación. Nos hemos centrado en la Inteligencia Artificial, así como en los nuevos modos del juego, y en la opción de entrenamiento.»

• ¿Qué fue lo que más te atrajo del proyecto?

«Probablemente, la estrecha colaboración entre equipos de países diferentes. Creo que esta cooperación internacional es la clave de nuestra eficacia.»

• ¿Puedes contarnos algo más sobre el modo Entrenamiento? ¿Qué objetivo perseguís con esta nueva opción de juego?

«Hemos incluido este modo para satisfacer las demandas de nuestros consumidores. La competición F1 supone un enorme reto y es muy difícil llegar a dominar las técnicas de conducción. El modo Entrenamiento ayudará a los jugadores más novatos a disfrutar del título mucho antes porque les facilitará el aprendizaje. Incluirá cuatro cursos con sus respectivas demos, prácticas y exámenes para que el jugador pueda aprender las reglas y técnicas básicas.»

• ¿Qué aspectos del juego destacarías?

«En primer lugar, que el modo Pick Up & Play (arcade) es muy divertido y más aún con el sistema de clasificación que hemos añadido. Éste se basa en el tiempo y en la posición en la que termina la carrera el jugador. Hay otros elementos que hacen el Pick Up & Play más entretenido y fácil. Yo recomendaría a todos aquéllos que no sean fieles seguidores de la F1 que empiecen con esta opción. Por otro lado, el modo Simulación hará las delicias de los conductores más expertos. Resumiendo, es fácil aprender a jugar, pero difícil llegar a dominarlo.»

• ¿Puedes desvelarnos alguno de los aspectos del realismo en el comportamiento de los coches en el modo Simulación?

«El tiempo de frenado, que es largo. Diferentes superficies con distintos efectos de daño: pista, hierba, grava... Es una de nuestras ventajas frente a Psygnosis. La Inteligencia Artifificial de los oponentes es muy fría: podrán hacerte un bloqueo y desviarte, lo mismo que sucede en la competición real.»



Puesta al día

Syphon Filter 2

Una de las secuelas más esperadas está a punto de ver la luz para PlayStation. Gabriel Logan no nos da ni un minuto de respiro...

Pocos juegos han tenido la repercusión y el impacto que consiguió *Syphon Filter*. Pocos títulos llegaron tan lejos sin hacer casi ruido. Mientras otros se promocionaban con meses de antelación y campañas de publicidad fastuosas, esta excelente creación de 989 Studios demostró que con un buen trabajo se pueden suplir los aspectos más mercantilistas.

Gabriel Logan, un agente de los servicios secretos norteamericanos, acompañado por su inseparable Lian Xing, debía solucionar ciertos conflictos creados por una banda terrorista. Sus aventuras le llevaron a recorrer diferentes lugares y a superar distintas situaciones de alto riesgo.

Cuando apareció este fenomenal título se le comparó al maravilloso *Metal Gear Solid*, ya que ambos juegos tenían como protagonista a un espía capaz de realizar verdaderas hazañas bélicas. Pero lo cierto es que las comparaciones acababan aquí y, mientras que el juego de Konami apostaba por el sigilo, los chicos de 989 Studios jugaron la baza de la acción por encima de cualquier otra característica.

No pasó demasiado tiempo antes de que *Syphon Filter* se convirtiera en el fenómeno que es hoy día. Ni siquiera imitadores de la talla de James Bond han podido aguantar un asalto ante este monstruo de la acción.

No hace ni un año desde que salió a la venta la primera entrega y ya tenemos ante nosotros su secuela, inacabada todavía y en inglés. No se trata de una versión definitiva pero, por lo que hemos podido ver, la cosa promete y está llena de novedades para que el programa ofrezca todavía más alicientes.

▲Cuando la cosa se pone fea...



▲... y el presidente da la señal de alarma...



▲ ...llega la hora de Gabriel Logan y sus muchachos.



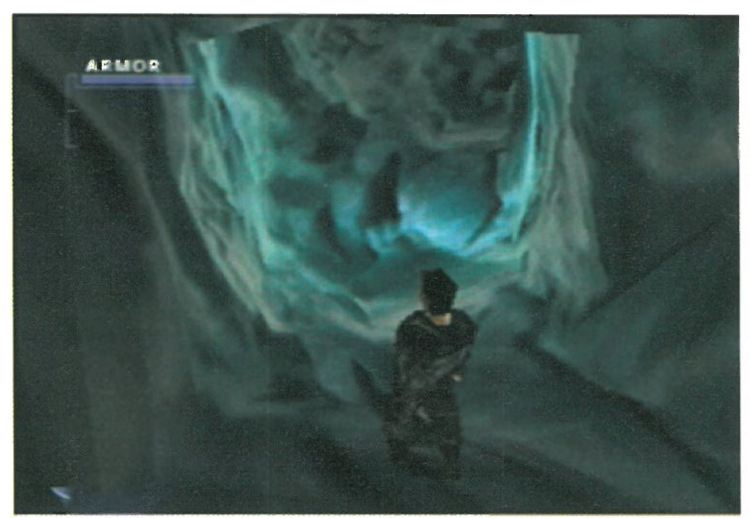
▲ Antes de empezar la Batalla a muerte hay que elegir personaje.



▲ Un escenario nevado te servirá para empezar la aventura.



▲ *Syphon* ha sucumbido a la pantalla partida.



▲ Como puedes comprobar, el aspecto del juego es fenomenal.

Los pequeños cambios son poderosos

La segunda entrega de *Syphon* sigue, básicamente, la estructura de la primera parte. Quiere esto decir que el juego está dividido en misiones y cada misión tiene diferentes objetivos a realizar. Éstos pueden ir desde eliminar a un enemigo en concreto, hasta desconectar una bomba, pasando por llegar hasta un punto o recoger ciertos elementos. Las fases serán mucho más largas en esta entrega y deberás realizar más misiones en cada una de ellas. Para guardar tanta información, el juego constará de dos CD.

También el arsenal de nuestro héroe se ha visto incrementado con nuevas armas, nuevos rifles de mira telescópica y hasta un puñal para enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Además, existen nuevos movimientos de los que, por el momento, destacamos el salto automático al llegar a una zona susceptible de ser atravesada.

Montañas nevadas, ciudades en plena oscuridad y muchos otros escenarios forman parte de la acción de un juego que está llamado a arrasar de nuevo entre el gran público.

Pero la cosa no acaba aquí y, por si fuera poco, se ha incluído una modalidad para dos jugadores. El mecanismo del juego es el del típico Deathmatch (Batalla a muerte) pero con las particularidades que ofrecen los protagonistas de este juego. Éstas son: una mayor movilidad y una personalidad propia. Podrás elegir entre un montón de personajes, tanto los buenos como los malos de la peli y un sinfín de escenarios, algunos de ellos sacados del primer *Syphon*. Esta opción es ideal para descargar adrenalina y para humillar a nuestros inexpertos amigos.

Todavía tendremos que esperar un poco para ver la versión definitiva de este juego —está previsto que salga a la luz el próximo mes de abril— pero, por lo que hemos podido apreciar, la cosa promete y mucho. Eso sí, prepárate bien ya que la dificultad ha aumentado y acabar con estos dos CD va a llevarte tu tiempo.



▲ Empezarás el juego planeando en paracaídas.

▲ En algunos momentos tendrás la inestimable ayuda de los soldados.

● Puesta al día

WWF Smack Down!

Llega otro título que demuestra el auge de este deporte tan genuinamente norteamericano

Proein está dispuesta a hacer la competencia a Electronic Arts y Acclaim introduciendo un nuevo título dentro del universo del *wrestling*. La batalla será dura, pero *WWF Smack Down!* viene «pegando» fuerte.

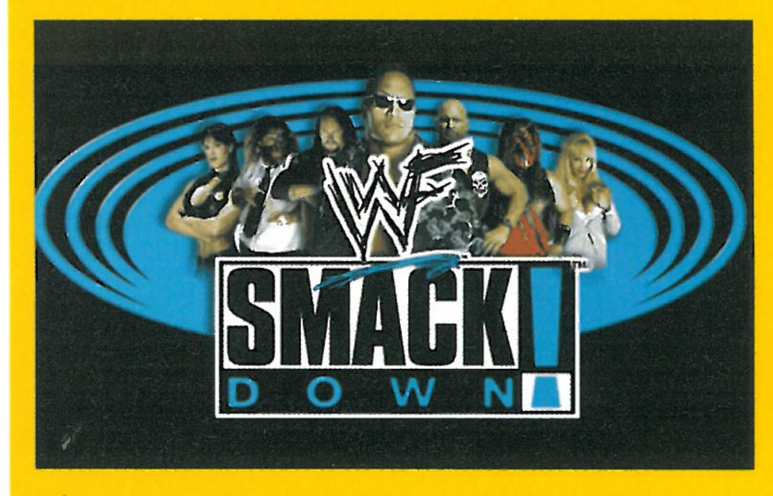
El tema es el mismo de siempre: unos tipos musculosos —que parece que no han visto en su vida una báscula— se dan mamporros de toda clase en un ring rodeado por enfervorizados fans, de un deporte en el que la ficción supera a la realidad.

Para ello, THQ ha creado un motor gráfico que se mueve a las mil maravillas. Permite seguir la acción sin problemas y muestra las excelencias gráficas de los luchadores.

Éstos son el punto fuerte del juego. Con un tamaño inmenso y llenos de detalles, estos tipejos tan estrafalarios te harán saltar del sofá al ritmo de rock duro.

THQ también ha contado con la licencia oficial y con la mayoría de luchadores. The Rock, Faaroog, Stone Cold y D-Von muestran su aspecto más digital en este título.

Con un montón de opciones y con la emoción que supone este tipo de títulos, la cosa promete. Y, eso que sólo hemos tenido acceso al juego inacabado. ¡Ummm!



▲ Éste parece un modo de lucha en el que debes buscarle los piojos a tu oponente.



◄ El tamaño de los luchadores es inmenso. Y todos ellos están plenamente detallados.

► Menuda barriga gasta el colega.



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Puesta al día

Medievil 2

No hay mejor manera para mover el esqueleto que encomendarte a San Dan Fortesque. Si dejaste de hacerlo al acabar Medievil, prepárate para moverlo a tope con Medievil 2

Ya tenemos entre nuestras manos —aunque inacabado— el juego, el nuevo súper lanzamiento que Sony tiene preparado para esta primavera. La emoción se apodera de nosotros al poder disfrutar de una de las secuelas más esperadas por los amantes de los buenos juegos, de la diversión más desenfadada y de los personajes carismáticos.

Hablar de una secuela de *Medievil* nos llena el corazón de alegría y, después de ver y de jugar a algunas fases, la alegría se convierte en fascinación y la fascinación, en nervios a la espera de la versión definitiva y los nervios en... necesitamos un vaso de agua, por favor.

Para los que no conocéis la primera parte o la habéis olvidado —como veamos una sola mano levantada no seremos responsables de nuestros actos—, os explicaremos un poco de qué trataba el asunto.

En la Edad Media, un caballero muere en plena batalla. Al cabo de los años un maligno personaje se apodera de las almas de los habitantes de Gallowmer. Es, en este momento, en el que el caballero muerto decide resucitar para poner las cosas en su sitio. El caballero es, cómo no, Sir Dan Fortesque y su valor es conocido por toda la región.

Bajo este argumento se daban cita todo tipo de elementos, entre los cuales la jugabilidad era el máximo objetivo a alcanzar. *Medievil* era una excelente mezcla de plataformas, acción y algo de puzzle, que derrochaba sentido del humor por los cuatro costados y atesoraba un apartado técnico excelente.

Con una estética reconocidamente inspirada en la película *Pesadilla antes de Navidad*, la fábula gótica de Tim Burton, este título nos atrapó entre sus redes gracias a su tremenda jugabilidad y diversión. Y, señoras y señores, la segunda parte ya está en camino.

Igual pero diferente

El mismo equipo que llevó a cabo la excelente primera parte se ha encargado de desarrollar esta secuela. Pero, por suerte, no se han limitado a repetir la antigua fórmula —como por desgracia hacen otros programadores—, sino que han incluido un montón de novedades que lo convierten en una experiencia inolvidable y de lo más variada.

El primer cambio afecta al argumento del juego, que sitúa la acción en la Inglaterra de finales del siglo XIX, o sea la de la época victoriana; un escenario ideal para las aventuras de nuestro esqueleto preferido. Nada mejor que la niebla y las callejuelas oscuras para crear una atmósfera de inquietante terror. Pero no debes preocuparte. El juego contiene de nuevo grandes dosis de humor.

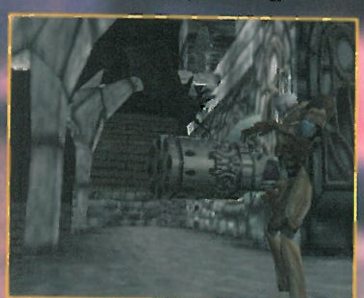
Este CD consta de 17 fases, cada una de ellas de una longitud increíble. Se ha creado un motor tridimensional nuevo para mover los diferentes elementos en pantalla y para evitar las brusquedades que aparecían en la primer entrega. Cada escenario está plenamente detallado y los efectos de luz son una verdadera gozada. Se ha trabajado a fondo en los nuevos personajes. Hay un total de 60, respaldados por más de 900 animaciones. Y nuestro querido Dan cambia de vestuario en distintos momentos. ¡Qué presumido! Para que te hagas una idea del «armario» de este tipo, éstos son algunos de los atuendos que hemos podido observar: *gentleman* inglés con bastón, boxeador, Sir Fortesque ataviado con una armadura de oro y... muchos más. Además, podrá escalar por algunos muros al más puro estilo Lara Croft.

También ha aumentado el número

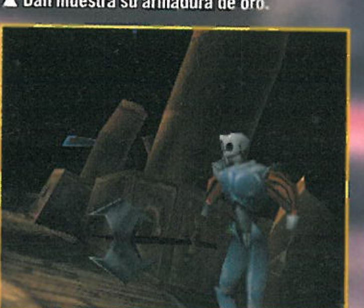


▲ El resucitar de los espíritus malignos.

▲ Dan muestra su armadura de oro.



▲ Esta metralleta es una de las armas más poderosas de nuestro héroe.



▲ Otra arma de poderosas repercusiones.



▲ La escopeta apunta de manera automática.



▲ Dan imita a Lara haciendo sus primeros pinitos en el mundo de la escalada



▲ Aquí puedes ver la mano que controla a Dan.

▲ También podremos mover objetos en esta segunda parte.

▲ Nuevos personajes que aportan un mayor sentido del humor.

de armas y entre ellas encontrarás una metralleta, una ballesta de fuego, una pistola y un hacha.

Una de las curiosidades más divertidas con las que te encontrarás es la posibilidad de moverte arrastrado por una mano. Aquellas manos verdes que aparecían en la primera parte ahora son un vehículo de transporte en las que Dan depositará su cabeza y podrá colarse por los lugares más estrechos. Un verdadero acierto y una manera más que divertida de moverse.

Otro cambio afecta a los enemigos finales. Si en la primera parte sólo los últimos enemigos eran de gran envergadura, en esta entrega todos, desde el inicio, adquieren unas dimensiones enormes.

Vaya, que el juego sigue siendo tremendamente adictivo y divertido. Estará completamente traducido al español y... por degracia, aún tendremos que esperar un par de meses más para tenerlo en nuestra estantería. Sir Fortesque, le esperamos.

▲ La policía inglesa gasta una buena panza...

▲ El tamaño de los enemigos ha aumentado de manera más que palpable.

▲ Un nuevo *gentleman* aparece en escena.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

● Puesta al día

Dracula

¡La sangre es la vida! ¿Quién, si no Dracula, sería capaz de lanzar este terrorífico grito?

Uno de los personajes, o el personaje, más terrorífico creado por la literatura fantástica está a punto de llegar a nuestra consola. Prepara un buen ramillete de ajos, duerme al lado de un crucifijo y nunca salgas de casa, si no vas equipado con una buena estaca y su correspondiente martillo. Si no quieres que tus sueños se conviertan en pesadillas sigue nuestros consejos. Si, por el contrario, te apetece sufrir una experiencia Dual Shock (o sea, temblar de miedo), Dracula está en camino.

A finales del siglo XIX un escritor británico llamado Bram Stoker creó a uno de los personajes más fascinantes y maléficos de la literatura universal.

Este personaje tenía una cierta afición por la sangre humana; de hecho se alimentaba de ella, y por esta razón sembró el pánico por las calles del Londres victoriano. Para este medio vampiro, medio hombre, la sangre era una bebida tan deseada como lo es la cola hoy día.

El cine —el gran expoliador de ideas— no tardó en sucumbir a los encantos y al carisma de este «chupasangre empedernido» y lo convirtió en uno de sus iconos. La lista de películas protagonizadas por este personaje, o por tipejos de su especie, es inmensa; se dice que llega a las 150, y seguro que nos olvidamos de alguna.

Los más jóvenes no recordarán las experiencias expresionistas o las versiones de Bela Lugosi y de la productora inglesa Hammer. Pero seguro que han visto —o han oído hablar— de la versión que se estrenó en nuestro país en 1993.

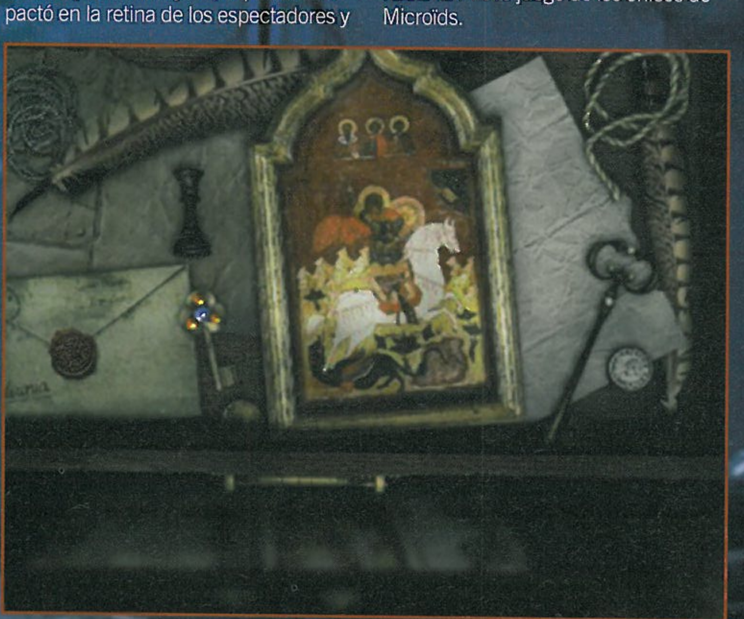
▲ Mina escapa del Londres opresivo para resucitar su amor por Drácula.

El amor nunca muere

Esta nueva reposición del mito corrió a cargo de uno de los directores más conocidos de Hollywood, Mr Francis Ford Coppola. Con una estética barroca —medio inspirada en los cuadros de Gustav Klimt— y todo un abanico de estrellas con nombres de la talla de Gary Oldman, Anthony Hopkins, Keanu Reeves y Winona Ryder, la película impactó en la retina de los espectadores y creó una especie de draculamanía. Aunque han pasado los años todavía hay gente que sigue fascinada por aquel impresionante documento fílmico y es, de esta fascinación, que parece nacer el nuevo juego de los chicos de Microïds.



▲ El ama de llaves te recibirá en el hostal de Transilvania.



▲ Los objetos serán de gran ayuda para superar algunos puzzles.



▲ El barroquismo y la decadencia están presentes en este título.



▲ Un típico portal londinense.



▲ Los esclavos de Drácula, primitivos y despiadados.

El argumento

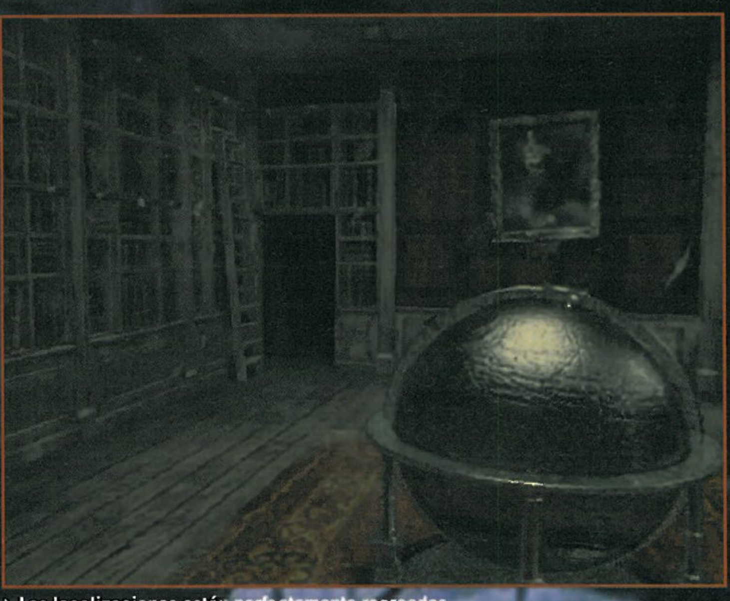
La historia te sitúa al final de la película. Una secuencia animada muestra cómo tres valerosos personajes, entre ellos Jonathan Harker, se enfrentan a unos curiosos transportistas. Éstos son los encargados de arrastrar una pesada caja a través del frío invierno en una sierra nevada de Rumanía. Dentro de la misteriosa caja se encuentra el temible Drácula que, después de infectar con su enfermedad sangrienta a Mina, vuelve a casa por Navidad. Por suerte, nuestros valerosos héroes acaban con el temible vampiro y vuelven a su amado Londres. Pero la semilla plantada en las venas de Mina la obliga a dejar a su marido (Jonathan Harker) y volver al lugar donde descansan los restos del Conde Drácula.

El terror está servido y, bajo la piel del fiel esposo, volverás a Rumanía para recuperar a tu amada mujer.

Con este argumento parece que el juego sólo podía acabar siendo una aventura al más puro estilo *Myst*, y, de hecho así es. Estructurado como un juego de avanza-pregunta-recoge-resuelve, en él encontrarás estupendas secuencias animadas, maravillosos gráficos y sobresalientes diálogos (aunque en la versión que tenemos están en francés, dispondrás de este título en español).

El carisma del personaje y la ambientación del juego deberían concluir en un excelente programa. Por el momento, en el juego inacabado al que hemos tenido acceso, la cosa promete. Pero un temor asoma por el horizonte. Sospechamos que este juego pueda convertirse en un *Amerzone*, pero con mejores gráficos.

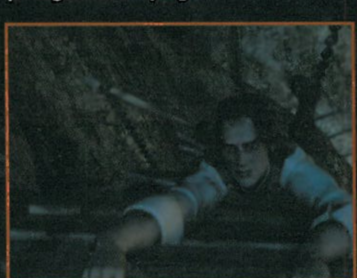
Por ahora lo mejor será esperar y disfrutar de estas fascinantes imágenes que han llenado de terror la redacción de *PlayStation Power*.



▲ Las localizaciones están perfectamente recreadas.



▲ Éste es Jonathan Harker, el protagonista del juego



▲ Muchas secuencias recuerdan a las escenas de la película de F. F. Coppola.



▲ Es imposible no temblar de miedo ante tal visión.

Especial Messiah

PlayStation Power tiene... ángel

Llevamos esperando la llegada de Messiah durante mucho tiempo. Cuando ya falta menos para gozar de la versión PlayStation, hemos seguido la pista del responsable del juego, el genio de la programación Dave Perry...



● Ésta es la prostituta del juego y, mientras en la redacción se debate si mostraros o no a esta señorita... la verdad saldrá a la luz. No te escondemos nada.

Messiah. ¿Y de qué va? Bueno, pues tienes a este querubín pequeñito que viaja por el juego con el nombre de Bob. Ha sido enviado por el ángel Gabriel para solucionar un par de problemas que han surgido en la Tierra. Sin embargo, cuando aterriza, debido al aspecto de bebé tipo serafín que tiene, pide la ayuda del gran Dios, quien le concede el poder de la posesión. No, no se trata de ir robando trapitos de marca siempre que a uno le viene en gana, sino que hablamos de poseer las almas de los habitantes de la Tierra y de deambular por ahí metido en sus cuerpos para llevar a cabo su cometido.

Así que ésta es la premisa, muy fácil de entender. Pero, ¿cómo es la jugabilidad? Cuando posees a diferentes personas y las utilizas para matar a Satán, puedes usar sus armas y matar también a otros poseídos. Víctimas estos últimos, claro está, del Diablo (escupe ahora o esa palabra te quemará la boca). O sea que, tal y como explica Dave Perry en la entrevista incluida en este reportaje, *Messiah* tiene algunos puntos en común con *Quake*. Con todo, la diferencia estriba en que: a) los malos de *Messiah* gozan de un gran nivel de Inteligencia Artificial; b) hay que resolver unos puzzles muy difíciles, como en *Tomb Raider*, y c) juegas en el papel de un bebé volador.

Además de todo esto, *Messiah* esconde un trabajo de programación muy inteligente. Shiny Entertainment ha utilizado una técnica llamada RT-DAT —deformación y construcción en forma de mosaico en tiempo real—, suficiente por sí sola para convencernos de la audacia del juego. Pero todavía hay más. Por ejemplo, todos los personajes



▲ Esta mujer es también una prostituta. La diferencia es que esta joven ha sido poseída por Bob, de aquí el halo que rodea su cabeza.



▲ Además de ser capaz de poseer a cualquiera de las decenas de personajes de *Messiah*, Bob goza también de una capacidad limitada para volar. Esto significa que es mucho más maniobrable que los humanos del juego.



▲ Este policía, poseído por Bob, nuestro ángel/querubín, se abre paso a tiros bajo tus órdenes.



▲ ¡En nuestra entrevista, Dave Perry hace algunas comparaciones entre *Messiah* y *Quake*. Nos dijo, cómo no, que «*Messiah* es un juego mucho mejor».

de este título se han creado partiendo de unos esqueletos que han sido recubiertos después, mediante ordenador, con una capa cutánea para procurarles músculos operativos. Muy inteligente. Una vez creado el personaje siguiendo este método, entra en juego el sistema RT-DAT, el cual comunica el procesador de gráficos y el CPU para que la frecuencia de imágenes por segundo no baje de 30. De esta manera, si el procesador tiene el campo libre, producirá decenas de polígonos para crear un personaje. Pero si otros 50 personajes se suman al primero que aparece en pantalla, el RT-DAT repartirá los polígonos entre ellos; una operación que se producirá en tiempo real sin que la frecuencia de imágenes por segundo llegue a situarse nunca por debajo de las 30. Sin lugar a dudas, una estupenda noticia para los jugadores de PlayStation.

Encantado de la vida



Tuvimos que doblegar a Dave Perry con malas artes y meterlo en el maletero del coche de *PSP* para poder entrevistarle concienzudamente acerca de *Messiah*. Bueno, más o menos...

¿Por qué habéis escogido un tema religioso para este juego?
«Bueno, no era ése el motivo. Simplemente queríamos crear un nuevo tipo de jugabilidad, lo que dio pie al tema de la posesión. Queríamos algo que pudiera ser débil pero que, al mismo tiempo, tuviera una gran fuerza. Mientras estábamos lanzando ideas alguien dijo: «¿y qué tal un bebé?», y a todos nos pareció que podría ser divertido. Luego esa idea evolucionó porque un bebé con alas es increíblemente maniobrable. Así que terminamos creando un querubín y tuvimos entonces que darle una justificación, lo que, a su vez, condujo a la idea de un «Mesías» y la búsqueda y destrucción de Satán.»

«Jugar con *Messiah* es como jugar con bombas de yeso pero desnudo.» ¿Qué quiere decir esa consigna?
(Risas). «Por ejemplo, si juegas a *Quake* encarnas a esta persona que puede correr por ahí a toda velocidad, lo que te hace sentir invulnerable.



Claro que si te disparan con una bomba de yeso con igual potencia, no veas cómo duele. Poco después de que te hayan disparado por primera vez te das cuenta de que el juego de las bombas de yeso es una cuestión de ángulos. Puedes cubrirte con una pared para disparar a tus enemigos, pero a la que alguien consigue traspasarla, flanquearte y dar con el ángulo acertado, eres hombre muerto.

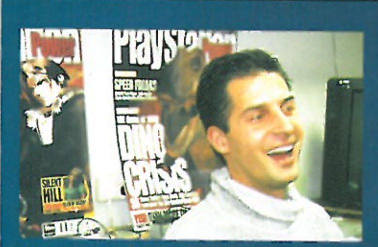
La Inteligencia Artificial de *Messiah* ofrece unos personajes que procurarán darte caza y flanquearte. Y cuando disparan a Bob, grita, de modo que se trata más de un juego de ángulos que de uno estrictamente de tiros. También puedes hacerlo, no obstante, si ocupas un cuerpo que te trae sin cuidado y tan sólo te interesa para aprovecharte de su energía. Pero si no estás dentro de ningún cuerpo, oirás las balas rebotando a tu alrededor y te sentirás vulnerable, razón por la cual se me ocurrió la imagen del juego de bombas de yeso al desnudo.»

¿Has podido «transferir» del PC a PlayStation todo lo que querías?
«El motor ha sido diseñado de forma que puedas utilizarlo con cualquier máquina que quieras. De modo que lo hemos adaptado al lenguaje

Especial Messiah

PlayStation Power tiene... ángel

Encantado de la vida



ensamblador para PlayStation; un lenguaje ensamblador al 100% para mostrar todo lo que la PlayStation es capaz de hacer. Alcanzó una frecuencia de 60 imágenes por segundo con un escenario y un personaje en pantalla. Sony Japón vino para verlo y estábamos seguros de que podríamos conseguirlo siguiendo esa pauta. A partir de ahí, todo lo que teníamos que hacer era completar el juego para PC. Ya hemos programado instrumentos que se encargarán de convertir los gráficos de PC a PlayStation. Lo que sucede normalmente es que los fabricantes contratan a un equipo ajeno a la empresa que acaba causando estragos en tus gráficos para poder adaptarlos a PlayStation.

El reto es lograr que el juego se cargue. En el PC el lector del disco funciona todo el tiempo porque hacemos uso de un flujo constante. Se trata de una función que ya tuvimos la oportunidad de probar en *RC Stunt Copter*, un juego que contenía muchas voces, lo que nos animó a usarla aquí también. En fin, es posible, pero pienso que no va a ser nada fácil conseguir transferirla a PlayStation.»

En cuanto a Fear Factory (un grupo muy respetado de la corriente *New Metal*), se trata de una música muy fuerte ¿no? ¿A qué se debe su participación en el juego?

«Bueno, he escuchado todo tipo de música religiosa. Tengo el *Mesías* de Handel y, de hecho, hasta lo introduje en el juego para ver cómo quedaba. Lo cierto es que el batería de Fear Factory es amigo de uno de los miembros del equipo y, como le encanta el juego, nos propuso hacer un trato. Pero, en realidad, la música hace una entrada suave, cuando estás en plena lucha. Es entonces cuando se escucha a Fear Factory. Tenemos 30 temas sampleados que han sido remezclados por Jesper Kyd, aunque nos hemos inclinado más por una música ambiental que por las partituras grandilocuentes u orquestales.»

Sabemos que has invertido muchísimo tiempo y esfuerzos en la Inteligencia Artificial. ¿Significa esto que se ha limitado o empequeñecido el mundo de *Messiah*?

«No, todo lo contrario. La Inteligencia Artificial te da mucha libertad de acción.

Si tienes tres vigilantes apostados en un pasillo y giras la esquina y te matan o tú has de matarlos, no podemos hablar de una Inteligencia Artificial real. Pero si puedo estrangular a alguien detrás de unas cajas de forma que otra persona lo oiga y se acerque para ver qué es lo que pasa, entonces lo puedo poseer. En realidad, cuando sabes que alguien es lo suficientemente inteligente, puedes sacarle mucho más partido. Nos hemos limitado a decirles a los vigilantes que «vigilen la puerta» y, a partir de ahí, se las apañan ellos solitos. Si aparezco con una escopeta, saldrán corriendo y se esconderán detrás de unas cajas, pero si les apunto con un soldador, ni se inmutarán porque no tienen miedo y son capaces de evaluar inteligentemente qué tipo de amenaza les supongo. Por ejemplo, si me atacan y salen en mi ayuda unos cuantos hombres, puede que mis atacantes salgan corriendo porque son capaces de entender qué está pasando. En todo caso, tan sólo hemos rascado la superficie de algo que podría hacer mucho más divertidos los juegos.»

Gracias a Dave Perry por dedicar parte de su tiempo a hablar con los chicos de PSP. Este hombre es una leyenda de los videojuegos...



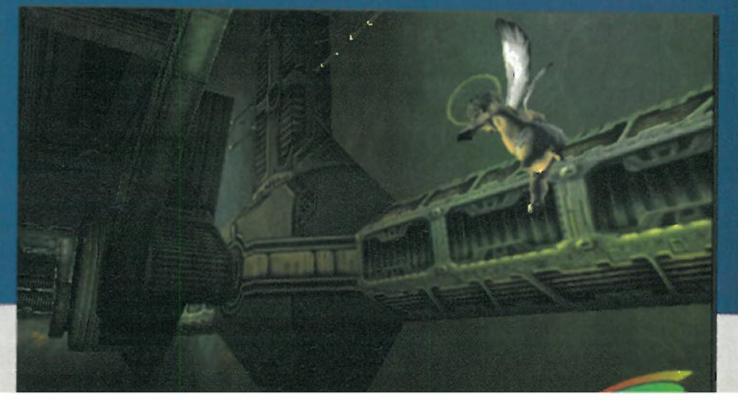


▲ Éstos son algunos de los policías y jovencitas que puedes poseer en *Messiah*.





▲ Primeros esbozos de un comandante de nave para *Messiah*.



Gekido y N-Gen

Infogrames presentó estos dos títulos en Londres

Tus papás siempre te lo han repetido: un trabajo conlleva responsabilidades y muchos, muchos sacrificios. Nuestro trabajo tampoco es diferente, y hay veces en las que debemos levantarnos del sofá de nuestra redacción y dejar de probar los videojuegos más nuevecitos para satisfacer a nuestros lectores. Esta vez el sacrificio consistía en trasladarse a Londres para probar dos videojuegos de Infogrames que están a punto de aparecer y que prometen pero que muy mucho. Así pues, como nuestros corazones son grandes y nuestro sentido de la responsabilidad mayor todavía, hicimos de tripas corazón y nos trasladamos a la capital británica para contarte lo último sobre lo último.

Como siempre, nuestro viaje se vio algo empañado no por la inevitable niebla londinense si no por el típico (tan típico que ya forma parte del folklore español) retraso de Iberia. Justitos llegamos pues a la capital europea de los videojuegos, —recuerda que aquí es donde se celebra la ECTS, la feria más importante del entretenimiento electrónico en Europa—, pero a tiempo para alcanzar algunos de los deliciosos canapés que los ingleses nos habían preparado. Mmmm... los entrantes muy ricos pero, ¿y el menú principal? A ver si estaba a la altura de las expectativas...

Primer plato: beat 'em up a la salsa de rol

Gekido parece a primera vista un juego muy tradicional, inspirado en clásicos arcade como *Double Dragon* o *Final Fight*. Sin embargo, el equipo de NAPS Team ha pretendido ir mucho más allá, ya que ha unido dos conceptos en uno.

Por un lado está el modo Aventura, en el que el juego avanza a base de mamporros callejeros siguiendo un esquema de lo más clásico, pero con unos escenarios totalmente interactivos, de tal forma que puedes utilizar o lanzar cualquier objeto que se cruce en tu camino. Además, a medida que la historia progresa van apareciendo nuevos combos, personajes y escenarios, para que no decaiga el interés.

Y por otro lado, está el modo Arena. ¿Te acuerdas de *Energize* de Square, un juego en el que los personajes (previamente individualizados y mejorados) podían luchar entre sí? Pues es exactamente lo mismo pero con la posibilidad de que participen hasta cuatro jugadores. Por si fuera poco, súmale una banda sonora que cuenta con artistas como FatBoy Slim o Kid Rock y unos gráficos que han corrido a cuenta de Joe Madureira, un clásico del *comic-book* americano, y ya tienes ante ti un plato que hará salivar a más de uno.

Segundo plato: aviones con aromas de turismo

En contra de lo que un primer vistazo parecería indicar, *N-Gen* no es un juego de batallas aéreas sino de carreras. Hay que tener en cuenta que el equipo creador (Curly Monsters), antes de establecerse por su cuenta, formó parte de Psygnosis, y tiene en su haber joyas de la talla de *Colony Wars*, *Wipeout* y *Wipeout 2097* entre otros. Con este historial bajo el brazo, no es de extrañar que su primer título girara alrededor de un tema que conocen muy bien: la velocidad.

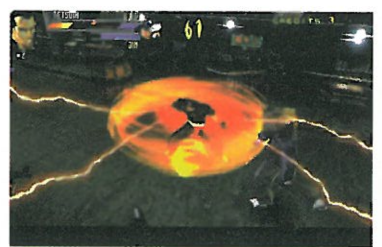




La idea, según sus propias palabras, «ha sido crear una especie de *Jet Turismo* (o sea como el hermanito con alas de *Gran Turismo*)». Por eso, *N-Gen* incluye 40 aviones y multitud de recambios y mejoras. ¡Incluso hay que sacarse el carnet! Con todo, tal vez la nota a destacar de este juego sea la inmejorable sensación de control, ya que *N-Gen* aprovecha como nunca las posibilidades del Pad analógico. Lástima que la música no esté a la altura de *Gekido*, pero quizá ya era demasiado pedir...



Se espera que, si no surgen imprevistos —y no vuelan en Iberia—, estos diamantes en bruto aterrizarán por estas lindes antes del verano. Seguiremos informando (esta vez, desde el sofá de la redacción).









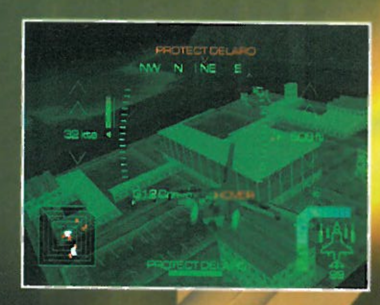


Concurso

SOBREVIVE GRACIAS A PLAYSTATION POWER

EAGLE ONE
HARRIER ATTACK

Después del análisis que hicimos el mes pasado, estamos seguros que a estas alturas ya te has hecho con un ejemplar de Eagle One. Pues claro, ibas a dejar que se te escapara la oportunidad de ponerte a los mandos de un Harrier... Pues si además de gozar de este estupendo título quieres conseguir un porta CD de lo más original y de auténtico superviviente (con linterna y bolsa térmica de emergencia incluídas), los chicos de Infogrames y PlayStation Power te lo ponemos en bandeja o... en tu mochila, si aciertas la pregunta que te formulamos este mes y eres uno de los seleccionados. Sorteamos 20 porta CD de Eagle One. ¡A qué esperas! Toma papel y boli, concursa y gana. Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de marzo.















PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 20 porta CD EAGLE ONE

Recorta por aquí

PSP. 34

Cupón de respuesta

¿Qué tipo de avión es el que se utiliza en este juego arcade?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Eagle One*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Puesta al día

UEFA 2000







Suda la camiseta y apúntate a la liga europea que te ofrece Proein

Los chicos de Proein te proponen una competición futbolística europea a tu medida. Vamos deja el sillón del comedor de tu casa, enfúndate una camiseta y un pantalón y... ¡a correr! Desarrollado por Silicon Dreams, *UEFA 2000* (*UEFA Champions League 99-00*) es el resultado de la continuación del acuerdo firmado con International Sports Multimedia. ¿Que a ti qué? Pues muy sencillo, gracias a este acuerdo podrás disfrutar de los 32 mejores clubs europeos con sus nombres (y los de sus jugadores) reales. Sí, sí, ya no tendrás que golear con Rinaldo, ni nada por el estilo. Dispondrás de varios modos de juego: Exhibición, Torneo, Arcade y Escenario. Este último te dará la oportunidad de cambiar el curso de la historia. Bueno casi. Podrás jugar cualquier final desde 1960 y enfrentar a tus equipos favoritos. Además, cómo no, tendrás la posibilidad de crear tu propio torneo. *UEFA 2000,* que verá la luz en nuestro país en marzo, cuenta con jugadores más realistas, un nuevo motor, animaciones como en la vida real, nuevos movimientos de los jugadores gracias a la captura de movimientos y unos controles más intuitivos. Además de los nombres reales de los jugadores y de los clubs que representan, tendrás acceso a los logos, equipos y patrocinadores de esta temporada. ¿Mola, eh? Y... ¡no se vayan todavía aún hay más! Contarás también con todos los ganadores de las pasadas ediciones de esta competición europea, por no hablar de todas las estadísticas a las que tendrás acceso, ofrecidas con el más puro estilo televisivo. Moneda al aire... ¡Que empiece el partidooooo!

Noticias

Recicla tus viejos juegos

DAILY PRICE

Daily Price compra y vende títulos de segunda mano

Sí, ya lo sabemos tu madre quiere que te deshagas de tus juegos de Play antiguos y que ordenes la habitación, pero tú no quieres perder tu dinero, no sabes cómo ponerte en contacto con otros chicos que estén en tu misma situación y no te fías de las direcciones que ofrecen algunos para hacer intercambios. ¿Sí? ¿Hemos acertado? Bueno pues para poner solución a todos tus problemas y desde principio de año, ha aparecido en España Daily Price, una cadena de tiendas multimedia que te permitirá recuperar una parte de lo que te costaron tus juegos antiguos o adquirir títulos de segunda mano a precios más asequibles. Muy ventajoso. Pues eso no es todo. Con todo este ir y venir de juegos, en las tiendas Daily Price encontrarás además de los últimos lanzamientos, aquellos juegos a los que hace tiempo perdiste la pista porque ya no están disponibles en el mercado. Este innovador sistema hace ya casi tres años que funciona en otros países europeos, entre los cuales hay más de 700 establecimientos repartidos. Para saber cuál es la tienda más cercana a tu casa, sólo tienes que consultar su página Web en la dirección URL www. daily_price.es, pero si no tienes Internet, tranquilo porque tienen presencia en prácticamente todas las capitales. Ahorrarás jugando.

Primer contacto

Speedball 2100

Tercera entrega con este deporte futurista como fondo

Desarrollado por The Bitmap Brothers, *Speedball 2100* es la tercera entrega de esta serie que tiene como telón de fondo este deporte futurista (la versión original apareció para Atari ST y Amiga). En este juego, que está previsto que vea la luz a mediados de este año de la mano de Dinamic Multimedia, participarás en una competición que se desarrolla en un terreno de juego completamente amurallado con un metal muy resistente a los impactos. Dos equipos —cada uno compuesto por seis miembros— deberán golpear brutalmente una bola de metal para colarla en la portería del equipo contrario. Hasta aquí, nada nuevo. ¿O sí? La equipación de cada jugador consta de unas pesadas armaduras, que le permitirá sobrevivir a la violencia del juego, en el que se mezclan sin ningún tipo de escrúpulos brutalidad, pases complejos y tiros a puerta, que cómo no, requieren de bastante habilidad. Bueno, y el resto ya te lo puedes imaginar... ¿Qué va a salir de todo esto? Pues, nosotros te lo decimos: placajes rompe-huesos, ataques al contrario... Todo ello virtual claro está.



Puesta al día

Teleñecos Motormania



Los Teleñecos llegan a la PSX para mostrar su faceta más divertida y veloz. Un nuevo juego de karts con protagonistas de lo más carismáticos



Son pocos los personajes infantiles que faltaban por sumarse a la moda de los juegos de *karts* y los Teleñecos, de Jim Henson, eran uno de ellos. Sólo hacía falta esperar para poder disfrutar de los conductores Peggy o la Rana Gustavo. Pero, no te asustes, por lo que hemos visto, no se trata únicamente de la explotación de unos personajes. El juego parece francamente bueno.



Afirmar que un juego es bueno, cuando sólo nos encontramos frente a un juego inacabado, es un tanto peligroso. Pero lo cierto es que esta nueva creación de Jim Henson Interactive promete bastante.

Para empezar podrás elegir entre 25 corredores, aunque no todos estarán disponibles al principio. Entre ellos podrás encontrar a Gustavo, Peggy, Gonzo, y todos aquellos monigotes que han convertido a esta serie de televisión en un verdadero clásico.

Una gran promesa

Además podrás elegir entre seis tipos de circuitos con tres subcircuitos cada uno. También tendrás la oportunidad de escoger el vehículo que más te apetezca de entre un sinfín de divertidas posibilidades. Encontrarás algún que otro modo de juego diferente y muchos, y divertidos, ítems para lanzar. Como no podía ser de otra manera, existirá una modalidad para dos jugadores.

Con estos elementos parece que la aceptación será general pero, por suerte, la cosa no acaba aquí. Uno de los grandes problemas que encontramos en este tipo de juegos es el motor tridimensional, el cual no permite seguir la acción de manera fácil y fluida. Sólo *Crash Team Racing* y, en menor medida, *Speed Freaks* consiguieron un buen ajuste entre gráficos y movimiento. Parece que los chicos de Henson han trabajado duro en este aspecto y, por lo que hemos visto, el motor del juego es excelente y permite un seguimiento de la acción de lo más fluido. Por otra parte, los gráficos son excelentes y, aunque no encontramos excesivos detalles, sí que alegran la vista.

Tendremos que esperar un poco para ver si todos estos elementos acaban por unificarse y dan lugar a un juego de aquéllos que quitan el hipo. Por el momento sabemos que los Teleñecos visitarán nuestros hogares y que sus divertidas personalidades llenarán de alegría nuestras tardes primaverales.

Noticias

Ubi Soft y el F. C. Barcelona, juntos en los videojuegos

Preparan varios títulos para PSX y PS2

Ubi Soft España y el Fútbol Club Barcelona hicieron pública hace unos días la firma de un contrato, gracias al cual desarrollarán varios títulos de videojuegos de deportes con licencia Barça tanto para PlayStation como para la consola de nueva generación de Sony. Aunque todavía se desconocen los nombres de los videojuegos que hay en desarrollo para la gris, sí han trascendido un par de títulos para Game Boy Color: *Barça Manager 2000* y *Barça Total 2000,* que aparacerán a partir de abril. Ahora los seguidores del F. C. Barcelona ya no tendrán excusa; se podrán identificar con su propio videojuego gracias a los colores del club. El director comercial del F.C. Barcelona, Robert Tendero, afirmó que «será un producto con mucho impacto en el mundo 'culé'. Esperamos que tenga mucho éxito». De la misma manera, la directora general de Ubi Soft, M.ª Teresa Cordón, manifestó que «nos orgullecemos de poder colaborar con uno de los clubs más prestigiosos del mundo». Con esta nueva licencia, los chicos de Ubi Soft España ampliarán su catálogo de simulación deportiva en las diferentes disciplinas en las que participa el Fútbol Club Barcelona.

Noticias

Action Pack

¡Shadowman y Alien Trilogy por 7.990 pesetas!

Bueno pues parece que se está poniendo de moda esto de relanzar juegos a un precio más barato o reunirlos en un CD. Y tú que pensabas que eso sólo lo hacía Namco. Pues, bien, ahora los chicos de Acclaim han decidido lanzar al mercado el *Action Pack*, un paquete que combina dos de los títulos de más éxito de la compañía: *Shadowman* y *Alien Trilogy*. ¡Vaya suerte! Y todo ello al precio de 7.990 pesetas. Oye, ¿adónde te crees que vas? Vuelveeeeee...



Intro

Noticias y novedades sobre el mundo PlayStation

Puesta al día

Virgin entra en combate

Jo Jo's Bizarre Adventure y *Toshinden 4*: dos títulos de lucha que harán temblar de emoción a los amantes del género

Nada mejor que empezar este nuevo milenio con un par de contundentes golpes en la mandíbula. Parece que ésta es la premisa de Virgin, que se adentra en un género lleno de grandes títulos y en el que la competencia es todavía más dura. Para ello se ha encargado de la distribución de dos títulos que, aunque van de lo mismo —repartir mamporros— se encuadran en lugares diferentes.

El retorno de un clásico

Muchos de nosotros creíamos que la saga *Toshinden* había desaparecido del mapa de manera definitiva. La tercera entrega no tuvo el éxito y la aceptación que las anteriores. Este primerizo juego de lucha en tres dimensiones se fue haciendo pequeño mientras que la saga *Tekken* iba creciendo a ritmo de gigante.

Por suerte, la cuarta entrega de la serie ha resurgido de las cenizas de sus antecesores y, como el ave Fénix, viene con más fuerza que nunca. Nuevos luchadores, más movimientos y un motor nuevo que mueve las tres dimensiones de manera más fluida son algunos de los aspectos que muestra esta nueva entrega. Por el momento no se trata más que de un juego que no está al 100% de su desarrollo, pero la cosa promete bastante, aunque, eso sí, está a años luz de *Tekken 3*.

Un nuevo fenómeno

El otro título que nos llega de las manos de Virgin es el último fenómeno que ha arrasado en Japón: *Jo Jo's Bizarre Adventure,* en dos dimensiones.

Como no podía ser de otra manera, Capcom está detrás de este juego. Los reyes de la lucha «plana» (en dos dimensiones) han creado un título divertidísimo, en el que la estética general del juego te deja prendado desde el primer pantallazo. Halcones que luchan contra perros y personajes de lo más desagradable se dan cita en este CD.

Además, el apartado técnico es perfecto. Montones de combos, efectos súper espectaculares y un sinfín de opciones para un título que arrasará también en nuestro país. Nos morimos de ganas por probar el juego definitivo.

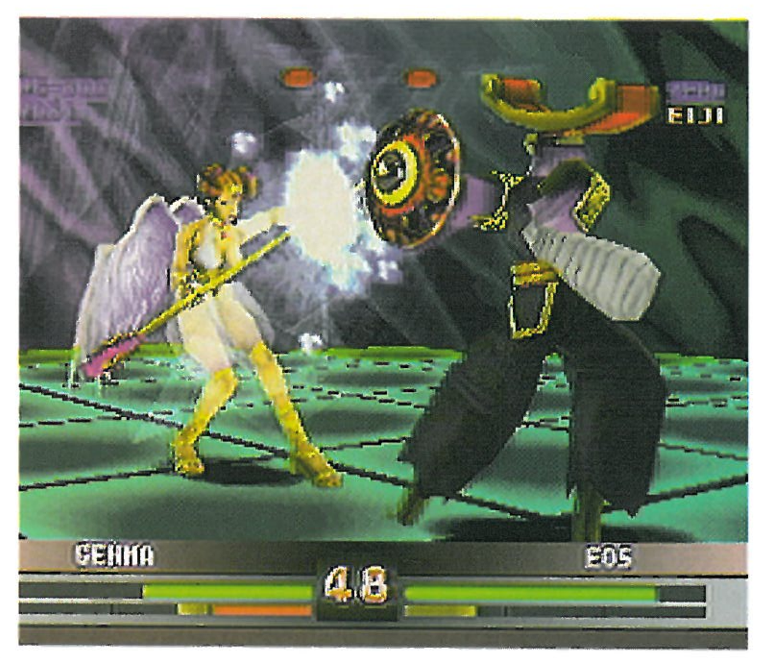
La primavera se espera movidita y los chicos de Virgin se han propuesto que así sea.







▲ No te pierdas las aventuras de estos nuevos y carismáticos personajes.



▲ Con esta estética es imposible que el juego no triunfe en Japón.



▲ Estamos ante una manera divertida de ver la lucha.



▲ Capcom se ha tomado su tiempo para diseñar estos personajes. El resultado salta a la vista.

PlayStation2

Capcom enloquece con la nueva máquina, Namco tres cuartos de lo mismo con su nueva entrega de Ridge, y el género de supervivencia pretende sembrar el pánico en un futuro próximo. ¿Te suena Metal Gear 2?

Faltan apenas unos días para el debut de PlayStation2 en Japón, y las compañías de desarrollo punteras están enfrascadas en la creación de juegos de próxima generación. Parece ser que la norma a seguir es la remodelación de títulos clásicos aprovechando la nueva tecnología.

Juegos originales, como *The Bouncer* de Squaresoft y *Dark Cloud* de Sony son impresionantes, pero los títulos que impondrán su ley serán *Tekken Tag Tournament* y *Ridge Racer 5*. De estos dos, el último presenta una factura excelente. Según todo lo que ha lanzado hasta la fecha, parece ser que Namco aprovecha el temperamento clásico de *Ridge* pero adaptando la tecnología en oferta. Sin embargo, la fórmula de *Ridge* juega sobre seguro, y si la combinamos con unos gráficos impresionantes (no te pierdas las imágenes de esta página), el producto final resultará ser una compra inexcusable. *Ridge Racer 5* podría erigirse como el primer título de carreras para la nueva consola, ya que *Gran Turismo 2000*, de Sony, se rumorea que sufrirá ligeros atrasos en la fecha de lanzamiento prevista en un principio, para este verano.

Capcom también apunta fuerte por el nuevo proyecto consolero de Sony. Ya han confirmado que el legendario productor Shinji Mikami está trabajando en las dos franquicias de mayor tirón: *Dino Crisis* y *Resident Evil*. Ya estamos ansiosos por ver cómo irrumpirán ambas maravillas en la PS2.

También sigue adelante el proyecto de la secuela de *Medal of Honor*, de Dreamworks Interactive. Ah, y parece que Konami también planea algo llamado *Metal Gear 2*. ¿Te suena?



▲ Los paisajes urbanos serán los más complejos y detallados que se hayan visto jamás en sistema alguno.



▲ Con la potencia de PlayStation2, tenemos asegurados cientos de enfoques de cámara.



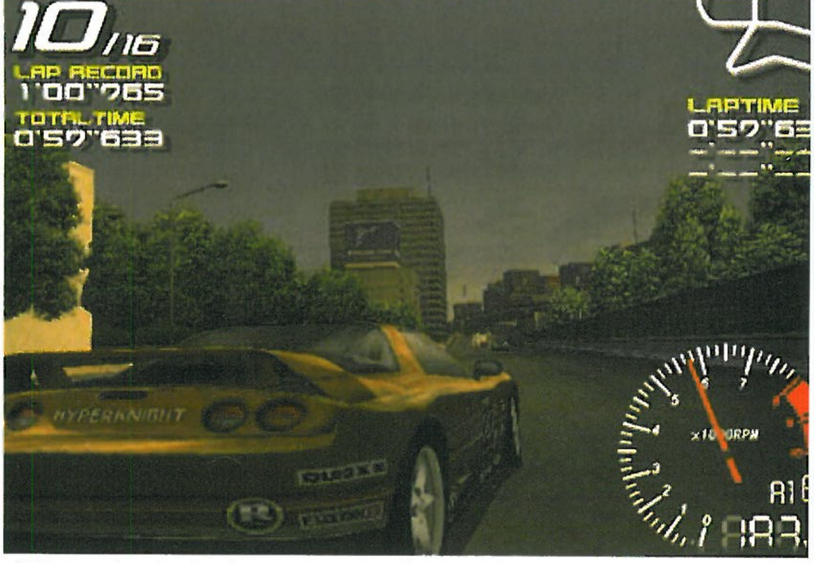
▲ La saga de *Ridge* es estupenda por sí sola. La versión para PS2 debe ser algo del otro mundo.



▲ Con unos gráficos más nítidos y detallados, la sensación de velocidad será única.



▲ *GT 2000* tendrá que ofrecer algo muy especial para superar a un juego de este calibre.



▲ Estamos ansiosos por tenerlo en nuestras manos. ¡Ya falta poco!



LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?
Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia , están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 11 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?
Nosotros, MC Ediciones tenemos un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?
Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón presente en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos abonados a la revista a partir del mes de Junio.
Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?
Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)
Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)
Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)
Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)
Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amigotes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________________

Código postal: __________ Provincia: __________

Fecha de nacimiento: ____________________

Telefono: ____________________

Email: ____________________

¿Cual es tu revista favorita?

____

SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO | SATURNITO

Consigue cinco Saturnitos en tus revistas favoritas, pégalos en los espacios y envia éste cupón a:

Tarjeta MC-Global Game
Global Game España
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia



PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

PlayStation Básico (Edición Oficial Española)





PlayStation Power



PC FORMAT

PSM

64

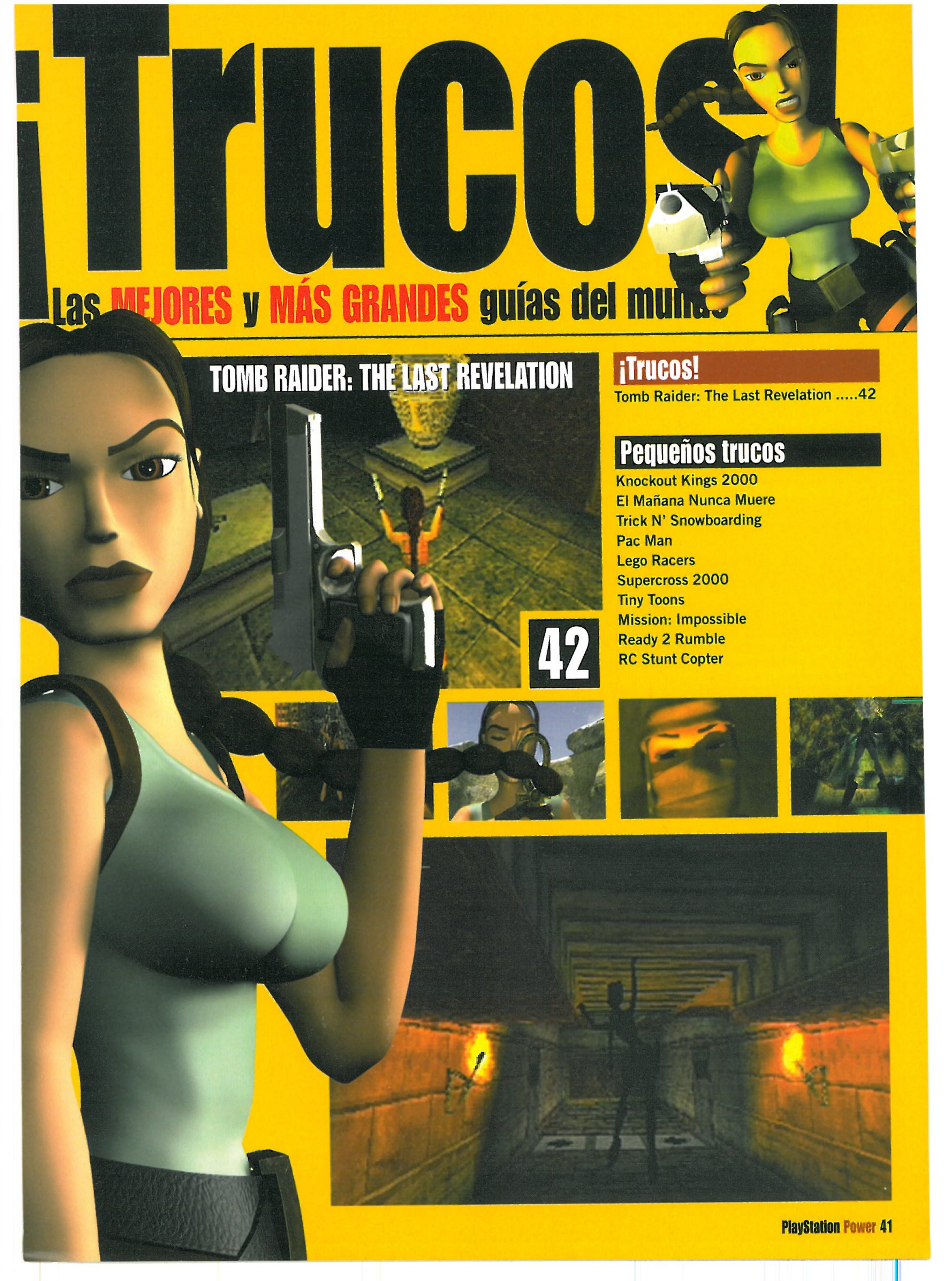
Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Alcalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart de Poblet)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colón ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Albacete	C/ San Antonio nº20	Tel. 967 19 12 11
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.9
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.6
Global Game Point - Alzira	Calle Mayor Sta. Catalina 22	Tel. 96.24.55.10
Global Game Point - Madrid 3	Centro Comercial Alcalá Norte	Próxima apertu
Global Game Point - Tenerife	S.ta Cruz de Tenerife	Próxima apertur
Global Game Point - Orotava	C/ Alfonso Trujillo, edificio Temait-3, local nº12	
Global Game Point - Cartagena	Plaza Juan XXIII, Ed. Parque Central, local nº8	
Global Game Point - Valladolid	C/ La Merced nº4 (Junto Plza. Sta. Cruz)	

Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.7

¡Trucos!

Las MEJORES y MÁS GRANDES guías del mundo



¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

● Analizado: PSP N.º 32 ● Puntuación: 96%

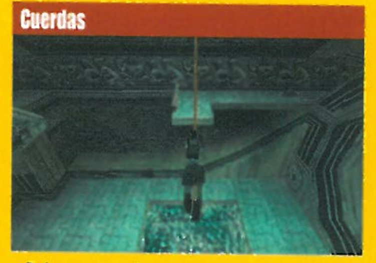
Tomb Raider 4

La última y mejor entrega de Tomb Raider vuelve a sus orígenes, ya que los puzzles son tan enrevesados y complejos como en las dos primeras entregas. En esta completísima guía de uno de los mejores juegos del año pasado, te llevamos de la mano a través de los primeros niveles de la aventura de Lara...

TODOS LOS MOVIMIENTOS

Los movimientos de Lara, algunos nuevos y otros ya conocidos, toman elementos de los juegos anteriores y aportan su granito de arena para resultar diferentes. Si quieres mover a tu heroína preferida con gracia y salero, sigue leyendo.

Cuerdas



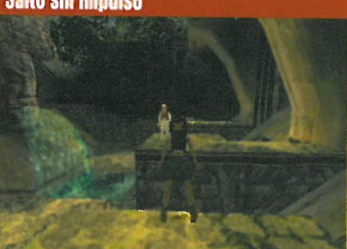
• Debes encarar la cuerda a la perfección para poder agarrarla cuando saltes hacia ellas.
• Cuanto más larga sea la cuerda, más lejos podrás propulsarte (pulsa R2). Cuanto más lejos llegues, más largo será el salto que puedas ejecutar.

Salto en carrera



• Si ya has jugado con entregas anteriores, respira tranquilo. Si no, recuerda que debes anticipar una carrera decente hasta el borde y pulsar el botón de salto justo antes de que debas ejecutar el movimiento.

Salto sin impulso



• Aún más fácil. No tiene secreto alguno. Acércate todo lo posible al borde de la cornisa desde la que quieres saltar, prepárate y salta. Y ya está.

Gateo



• Un movimiento nuevo. En más de una ocasión deberás saltar hasta el lugar por el que debas arrastrarte, así que pulsa el botón de Acción justo desde debajo, y tras colgarte del borde, pulsa Arrastrar para reincorporarte y adoptar la posición correcta.

TRUCOS GENERALES

• Haz acopio de tarjetas de memoria, ya que deberás guardar la partida en un montón de ocasiones. Conviene seguir esta norma: si el puzzle o la trampa parecen peligrosos, primero guarda la partida.

• Explóralo todo. Hemos encontrado tantas cosas como hemos podido, pero seguro que quedan más cartuchos y botiquines en los rincones más oscuros de ciertas estancias. Acumula tantas bengalas como puedas, y pasa tanto tiempo como puedas husmeando por todas partes.

• No te fíes del Pad analógico para los movimientos de precisión. Sin darte cuenta, avanzarás en la dirección equivocada, y eso es lo único que no te hace falta cuando debes ejecutar un movimiento en el que te juegas la vida.

• Las palancas pueden resultar complicadas si no estás acostumbrado. Para accionarlas, debes pararte al lado de la palanca de modo que puedas empujarla en la dirección a decuada.

• Si no te encuentras seguro en una sala muy oscura, desenfunda las pistolas. Apuntarán de forma automática a cualquier cosa que se mueva, y en más de una ocasión localizarán al enemigo antes que tú.

• Dispones de munición ilimitada para tus pistolas, así que echa mano de la escopeta o de la Uzi tan sólo en casos de necesidad, ya que esa munición extra te hará falta más adelante.

• No te preocupes si te atascas. Echa un vistazo por los alrededores; la respuesta no puede andar muy lejos. La forma más fácil de perderse es saltándose una plataforma o una senda que esté a un lado de un risco o de un edificio. A veces cuesta localizarlos, pero si subes al punto más elevado que puedas y miras con atención, seguro que das con lo que estás buscando.

• También puedes perderte si te olvidas de que Lara es capaz de trepar. Las escaleras (tablillas amarillas alargadas), o las enredaderas (por norma general, una maraña verde de píxels), aparecen en ocasiones en los lugares más insospechados para pillarte fuera de juego.

• La brújula juega un papel decisivo en *Tomb Raider: TLR*, así que asegúrate de saber dónde se encuentra y cómo utilizarla.

• Que no cunda el pánico si la pantalla empieza a tambalearse. Quiere decir que te acaban de envenenar. Utiliza un botiquín pequeño o grande y, aparte de actuar de antídoto, recuperarás energías perdidas.

• Si intentas subir a una cornisa y Lara ni se mueve, tranqui. Quiere decir que el hueco por el que intentas colarte es demasiado pequeño. Lo que debes hacer es pulsar L2 y entrar a gatas.

Gateo hacia abajo



• Puede resultar confuso, así que recuerda que debes dar media vuelta y agacharte pulsando el botón de Acción.

Caída larga



• Si no sabes la distancia que hay en la caída, cuélgate del borde para reducirla. Da media vuelta, salta hacia atrás y pulsa Acción. Te agarrarás de forma automática al borde.

Escalada



• Si el camino está bloqueado, recuerda que las escaleras y las enredaderas sirven para algo. Para asirte a ellas, colócate en el borde de la pared y pulsa Salto y Acción.

Postes



• Otra novedad. Si te paras en la base del poste y pulsas Acción, empezarás a subir de forma automática. Debes encarar la dirección contraria a la que pretendes seguir tras bajar del poste, porque siempre saltarás hacia atrás cuando acabes la ascensión.

¡TRUCO RÁPIDO!

• *Todas las armas*
Mira hacia el Norte: la brújula de la pantalla de Inventario debería parpadear. Destaca el botiquín pequeño, mantén pulsado L1, L2, R1, R2, Arriba y presiona Triángulo.

• *Salto de nivel*
Encara el Norte (igual que antes), y destaca «Cargar». Mantén pulsado L1, L2, R1, R2, Arriba y presiona Triángulo. Cierra la pantalla de Inventario para avanzar al nivel siguiente.

• *Ítems ilimitados*
Encara el Norte (ya sabes). Destaca el botiquín pequeño. Mantén pulsado L1, L2, R1, R2, Abajo y presiona Triángulo.

• *¿Tramos complicados?*
Estamos ante un juego de *Tomb Raider*, así que no alucines si hay un montón de ocasiones en las que deberás caer desde unas cornisas tras las cuales no hay más que metros y metros del vacío más

PRIMER TRAMO ANGOK WAT

En este primer tramo, que sirve a un tiempo de nivel de entrenamiento, tu mentor, Werner Von Croy, te enseña los entresijos de los movimientos de Lara. El objetivo principal consiste en recoger ocho Calaveras Doradas. Cuando las tengas todas, cambiará el camino a seguir a mitad del nivel y, por lo tanto, el último tramo será más corto y más fácil. Es bastante sencillo, por lo que en lugar de guiarte paso a paso, te ofrecemos una lista de los puntos más conflictivos.

1. Primer interruptor



1. Tras recoger la cuarta Calavera, sal del agua por la pequeña cornisa que queda a la derecha del lugar en que está Von Croy (desde aquí, avanza hacia la derecha y encontrarás dos botiquines). Sube por aquí y encontrarás la primera palanca del juego. Acciónala y podrás acceder a una pasarela que tienes detrás. Sigue a Von Croy.

2. Calaveras



2. Aquí encontrarás las calaveras:
• En la salida, justo a tu izquierda.
• Al lado de la salida hay un pequeño salto. Antes de ejecutarlo, sumérjete en el agua.
• Cuando Von Croy te enseñe los saltos más largos, déjate caer por el rincón derecho.
• En el estanque grande en el que te dice que te zambullas.
• Un poco más adelante te encontrarás con dos estatuas grandes con forma de perros rojos, en medio de las cuales hay una entrada. A la derecha tienes la siguiente Calavera.
• Cuando te arrastres por primera vez, avanza por el camino de la izquierda.
• En el lado derecho de la sala de los pinchos, al lado de la puerta de salida.
En la pasarela, antes de girar a la derecha para entrar en la zona de la secuencia de la cuerda.

3. Esquiva a los jabalíes



3. Ni te molestes en matar a los jabalíes de este nivel, porque no podrás. Esquívalos lo mejor que puedas y deja que Von Croy acabe con ellos. Tardará un rato, pero al final llegará.

4. Mochila



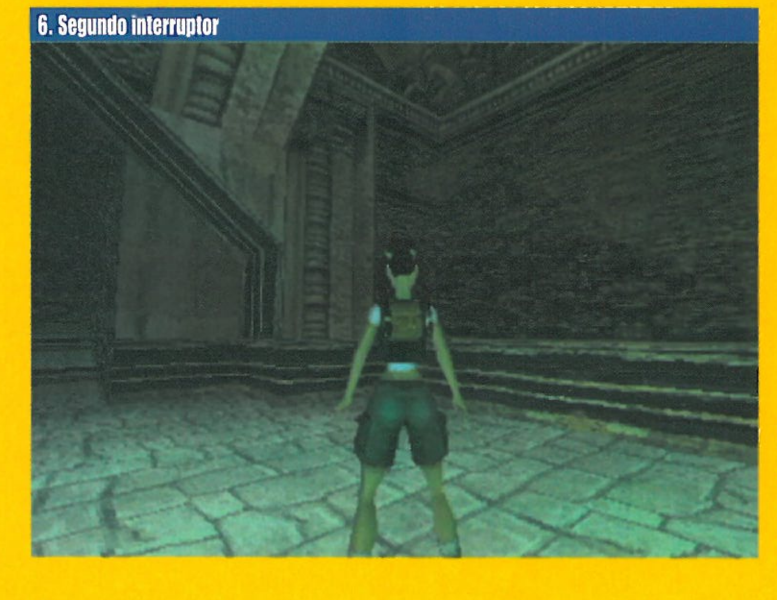
4. Momento crucial. Tras arrastrarte por los túneles saldrás a una cueva enorme en la que hay un esqueleto empalado. En una secuencia inspirada descaradamente en *Indiana Jones*, Lara le quitará la mochila al cadáver.

5. Dardos



5. Movimiento nuevo. Cruza a toda pastilla el tramo de los dardos, y pulsa «carrera» (R2) para conseguir una mayor punta de velocidad. Mantén pulsado R2 y, a continuación, cuando estés cerca de la ventanilla que se cierra, pulsa Salto para rodar por debajo antes de que te atrape.

6. Segundo interruptor



6. Cuando llegues a esta sala (en la que debes accionar la segunda palanca para abrir la gran puerta), el camino a seguir está justo a la derecha de la entrada si la encaras (puedes verlo en esta imagen, si te fijas bien).

PEQUEÑOS TRUCOS

Knockout Kings 2000

Boxeadores extra
Para activar estos trucos, accede al modo Carrera, y en lugar de tu nombre escribe uno de estos códigos:
Ed Mahone: **ED MAHONE**
Marc Ecko: **MARC ECKO**
Una Gárgola: **GARGOYLE**
Un Payaso: **SHMACKO**
Un Alien: **ROSWELL**
Rapero «O»: **O**
Rapero «Q-Tip» (de una «Tribu Llamada Quest»): **Q TIP**
Rapero «JD»: Jermaine Dupri
Tim Duncan: Tim Duncan
Marlon Wayans, estrella de la tele: **Marlon Wayans**

Súper puñetazo
Cuando tu rival esté aturdido, mantén pulsado R1 y R2 todo el tiempo que le dure el atontamiento. Cuando se vuelva a levantar, suelta los botones y ejecutarás el súper puñetazo.

El Mañana Nunca Muere

50 botiquines: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, Triángulo, Select.**

Todas las armas: **Activa la pausa y pulsa Select, Círculo, Círculo, L1, L1, R1, R1 para conseguir todas las armas en la misión que lleves a cabo.**

Modo Localización: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, L2, R2, L2.**

Energía a tope: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.**

Activa HUD: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha, Select.**

Invencibilidad: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo.**

Selección de nivel: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, L1, L1, Círculo, L1, L1.**

Energía al mínimo: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo,**

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

SEGUNDO TRAMO LA TUMBA DE SETH

Bengalas (07)



Al lado de la salida hay algunas bengalas **(07)**, y unas cuantas más dentro de la entrada. Recógelas todas y también la escopeta que encontrarás justo después. Tu guía encenderá las antorchas de las paredes, así que no debes preocuparte demasiado por las bengalas, pero si buscas por donde estaba la escopeta, darás con otra plataforma pequeña que aloja un botiquín también pequeño.

Tu mentor matará a los escorpiones pero, tras una corta escena animada, deberás cargarte al perro: es fácil. No dejes de dispararle y salta hacia atrás si te ves en la tesitura. Más o menos hacia la salida de esta sala hay una pequeña rampa que alberga un botiquín grande. Recógelo y déjate caer por la derecha. Aquí hay una zona secreta en la que encontrarás otro botiquín **(08)**, pequeño en esta ocasión. Si no encuentras el camino a seguir, enciende una bengala. Salta y sigue a tu guía para salir de la estancia. Baja por el vestíbulo y cuando entres en la sala siguiente, olvídate del guía y

Botiquín (08)



sigue por el camino de la derecha. No pares hasta que llegues a una estancia grande. Entra, y en una de las esquinas encontrarás una zona secreta **(09)**. Recoge los cartuchos para escopeta, mata a los dos escorpiones que aparezcan, y vuelve a subir a la sala en la que espera tu mentor.

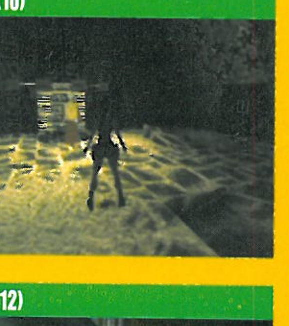
Si te quedas detrás de tu guía, pero de cara a él, verás dos huecos (pequeños agujeros cuadrados en el centro de unas piedras enormes) a cada lado de su persona, en los muros del fondo **(10)**. Dirígete al que queda a la derecha de tu guía en primer lugar y pulsa Acción (X) justo

Área secreta (09)

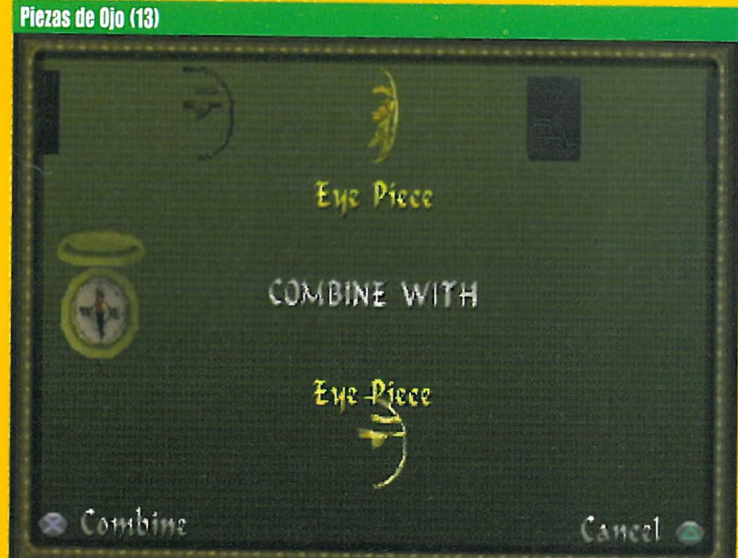


Huecos (10)





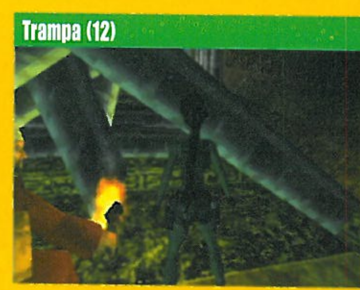
Piezas de Ojo (13)



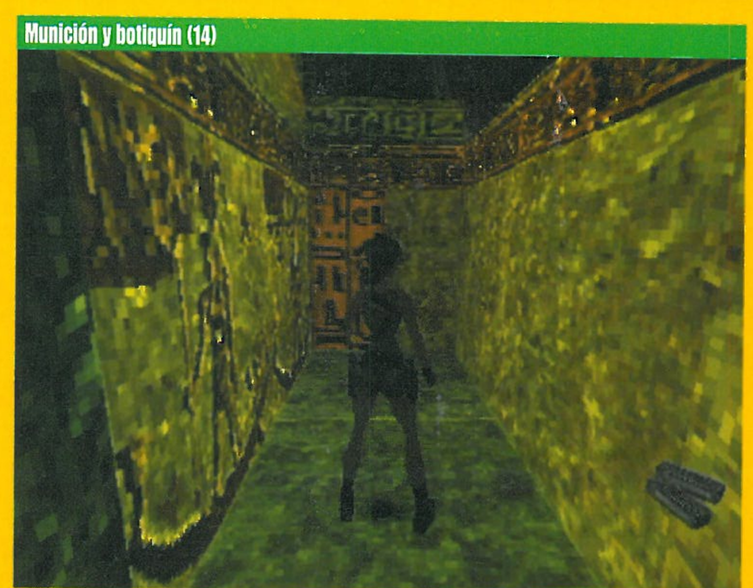
La sala se llena de arena (11)



Trampa (12)



Munición y botiquín (14)



El guía enciende el agua (15)



¡TRUCO RÁPIDO!

absoluto y la muerte segura, además de constantes saltos por el aire durante los cuales cerrarás los ojos y pulsarás el botón de Acción como un poseso para agarrarte a una cornisa salvadora. El secreto está en guardar la partida a menudo, ya que lo normal es que salgas indemne de los muchos puzzles, pero que te mates por una caída tan estúpida como las que acabamos de describir.

• Plan abierto
Que no cunda el pánico si entras en una sala y descubres que dentro hay media docena de posibles salidas. Apuesta lo que quieras a que tan solo uno te conducirá a la ruta adecuada, y el resto no son más que callejones sin salida que aportan ítems como botiquines o munición.

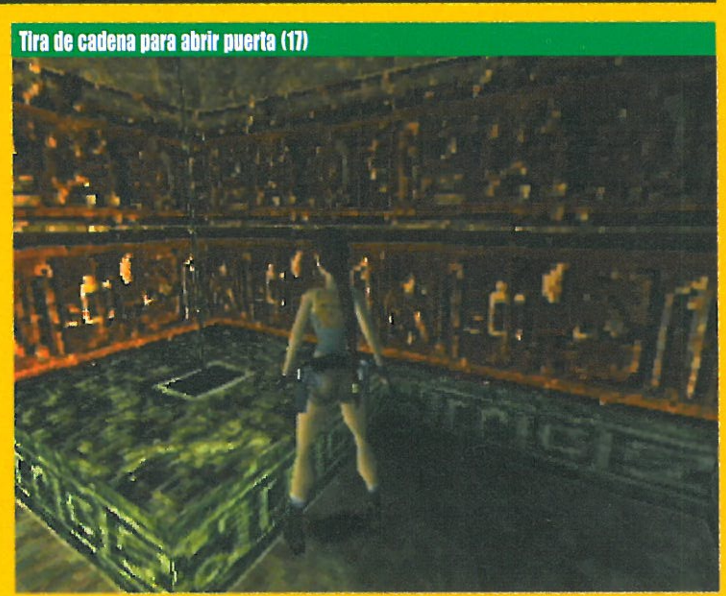
• Primeros auxilios
No hace falta ser químico cuántico para darse cuenta que hay dos tipos de botiquín:



Agujero pequeño hacia botiquín (16)



Tira de cadena para abrir puerta (17)



cuando estés delante para conseguir otro botiquín grande. A continuación, ve hacia el otro y, cuando esté activado, la sala en la que estabas se llenará de arena **(11)**.

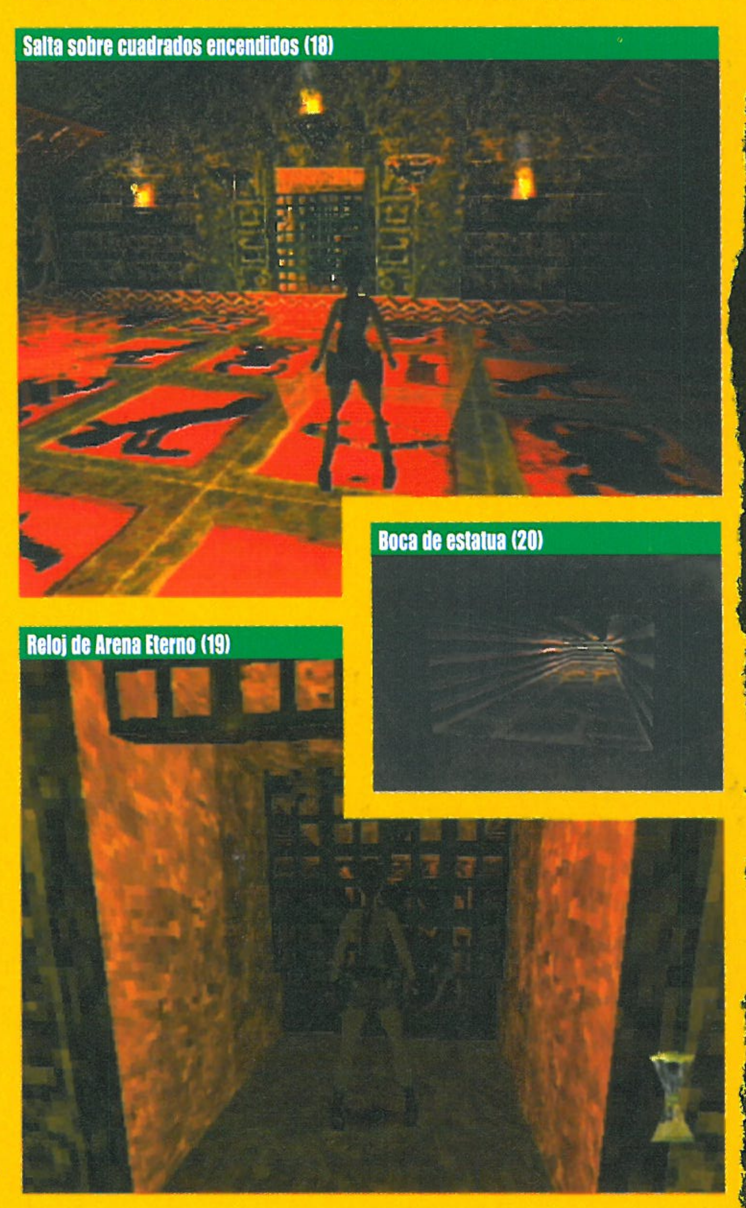
Entra en la sala inundada de arena, recoge el botiquín y la Pieza de Ojo y vuelve con tu guía; síguelo por el pasillo que acabáis de descubrir. Síguelo hasta que se pare y asegúrate de estar detrás de él, ya que activará una trampa que te matará si te interpones en su camino **(12)**. Hecho esto, sube la escalera, recoge la segunda Pieza de Ojo, y sal de la estancia. Avanza por la izquierda y, tras unir las dos Piezas de Ojo **(13)**, utiliza el Ojo de Horus para abrir la puerta.

Sigue otra vez a tu mentor hasta llegar a la sala en la que hay una cabeza enorme medio hundida. Desde ahí, hay dos caminos, uno que va hacia la izquierda y otro hacia la derecha, pero si te dejas caer a las áreas pequeñas que hay frente a ambos **(14)**, encontrarás munición y un botiquín. Vuelve a subir de un salto y sigue al guía por el camino de la izquierda.

Síguelo hasta esta sala nueva. Cuando encienda el agua **(15)**, entra por la puerta que se abre y al final del vestíbulo gira a la derecha y cuélate por el agujero pequeño para conseguir un botiquín pequeño **(16)**. Da media vuelta, sal del agujero de un salto y ve hacia la izquierda. Entra en esta sala y tu guía no podrá cruzar la puerta, así que dirígete a la derecha y avanza por el vestíbulo hasta otra sala. Aquí hay una cadena que debes arrastrar para abrir la puerta y permitirle la entrada.

También encenderá el agua de la siguiente sala a la que llegue, así que déjalo con sus extraños hábitos, y tú sigue por tu camino. Para cuando llegues a una sala pequeña que contiene munición para escopeta y otra cadena que debes arrastrar **(17)**. Recoge la munición y tira de la cadena para abrir una puerta. Avanza por el sendero hasta llegar a la estancia del suelo rojo. Es un tramo durillo. Debes saltar sobre los cinco cuadros encendidos SIN tocar ningún otro. Sabrás que lo haces bien si las cinco antorchas pequeñas que hay al fondo de la estancia se encienden cuando consigues pisar una de las correctas **(18)**. Pasa sobre todas y la puerta que en el otro extremo se abrirá para permitirte recoger el Timeless Sand Hourglass (Reloj de Arena Eterno) **(19)**.

Avanza por esta ruta nueva y encontrarás a tu guía en la puerta que da a la sala siguiente. Síguelo y, cuando haya huido, utiliza el Reloj de Arena en la estatua para sacar la arena de la estancia previa. Vuelve atrás y, en la escena de vídeo, encontrarás la boca de la estatua **(20)**. Salta dentro, enciende una bengala cuando esté tan oscuro que no te permita ver y deslízate al tramo siguiente. Ya has completado el nivel dos.



Salta sobre cuadrados encendidos (18)

Boca de estatua (20)

Reloj de Arena Eterno (19)

PEQUEÑOS TRUCOS

Círculo, Abajo, Abajo, Arriba.

Activa fuente de luz: **Activa la pausa, y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, Select, Select, Círculo, Círculo.**

Activa cámara espía: **Activa la pausa, y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, R2, R2.**

Acceso a todas las escenas de vídeo: **Ve al menú principal y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.**

Saltar misión: **Activa la pausa y pulsa Select, Select, Círculo, Círculo, Select, Círculo.**

Trick N' Snowboarding

Juega con los personajes de *Resident Evil*: **En la pantalla de títulos pulsa Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo.**

Pac Man

99 Continuaciones: **Elige clásico en la pantalla principal, y pulsa Select 99 veces.**

Lego Racers

Introduce los trucos siguientes en lugar de la clave:
NCHSSS: **Sin chásis**
FSTRWRD: **Modo Rápido**

Supercross 2000

Trucos extra:
Para ejecutar las siguientes piruetas extra, mantén pulsado el botón Círculo cuando estés en el aire.

Cordova: **Izquierda, Arriba, Derecha.**
Nothing: **Derecha, Arriba, Izquierda.**
Cliff Hanger: **Derecha, Abajo, Izquierda.**
Bonzai: **Izquierda, Derecha.**
Side Heel click: Derecha, Izquierda.
Vert Fenter Grab: Abajo, Arriba.
Superman: Izquierda, Abajo, Derecha.
Seran Wrap: Arriba, Derecha, Abajo.
FenderGrab Super: Arriba, Izquierda, Abajo.
STRWRD: Modo Rápido.

Tiny Toons

Claves:
Claves para el centro de la ciudad:

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

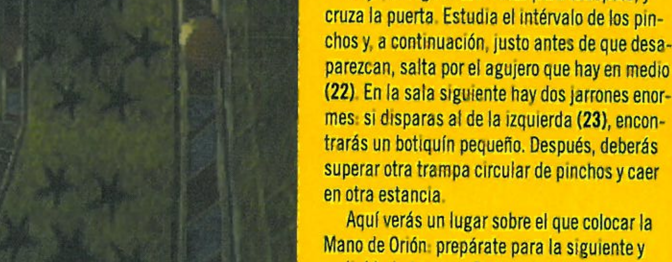
TERCER TRAMO | CÁMARAS DE ENTERRAMIENTO

Mano de Orión (21)



Irás a parar a una sala con dos estatuas de carneros y un interruptor. Acciónalo, cruza la puerta a la carrera y baja por la pendiente. Tienes que ir muy rápido pero, al mismo tiempo, tener mucho cuidado en la sala siguiente (estaría bien guardar la partida antes de continuar). Recoge la Mano de Orión y a continuación desplázate con cautela a izquierda o derecha para encarar las salidas que acaban de aparecer y saltar por una de ellas **(21)**.

Baja, recoge la munición para escopeta, y cruza la puerta. Estudia el intérvalo de los pinchos y, a continuación, justo antes de que desaparezcan, salta por el agujero que hay en medio **(22)**. En la sala siguiente hay dos jarrones enormes: si disparas al de la izquierda **(23)**, encontrarás un botiquín pequeño. Después, deberás superar otra trampa circular de pinchos y caer en otra estancia.



Aquí verás un lugar sobre el que colocar la Mano de Orión: prepárate para la siguiente y endiablada trampa. Superar las cuchillas oscilantes **(24)** no es tan difícil como parece, ya que no te quitarán mucha energía. Sin embargo, ten cuidado con las pequeñas que hay al final, porque infligen un daño más considerable. Salta por encima, avanza a la carrera por la izquierda, y ponte a salvo en la sala siguiente.

Aquí encontrarás cartuchos para escopeta y un botiquín pequeño **(25)**. Después, sigue avanzando hasta que llegues a una sala con tres tumbas apoyadas contra las paredes y una estatua en el medio. Recoge el botiquín pequeño y métete en el pequeño pasillo verde que hay en la esquina superior izquierda de la sala. Aquí hay una pequeña zona secreta **(26)**, en la que hay otro botiquín pequeño y más munición para escopeta. Salta fuera y vuelve a la estancia anterior para recoger el Ankh (el Amuleto de Horus) que hay en el pecho de la momia **(27)**.

Vuelve a la sala de las tres tumbas y la estatua y traslada la estatua a la zona roja **(28)**. Se abrirá una senda secreta detrás de las tumbas, pero primero deberás «convencer» a la momia de que te deje pasar. Entra y sigue la senda hasta que llegues a una cueva. Si quieres explorar, puedes utilizar bengalas, pero nosotros ya lo hemos hecho para ahorrarte la molestia.

Mata a los perros que aparecerán, dobla la esquina hacia la izquierda desde donde empiezas (recomendamos encender una bengala), y déjate caer en la sala siguiente, que contiene un botiquín grande **(29)**. Sal de aquí, gira a la derecha y sube por la escalera que hay en un extremo de la sala. Dispara a los dos jarrones para conseguir munición y un botiquín pequeño, y sal por la izquierda. Recoge la Serpiente Dorada en la sala siguiente **(30)** y trepa por la cornisa para esquivar a las momias que pululan por aquí. En el siguiente tramo debes actuar

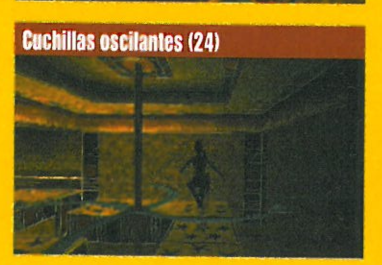
Pinchos (22)



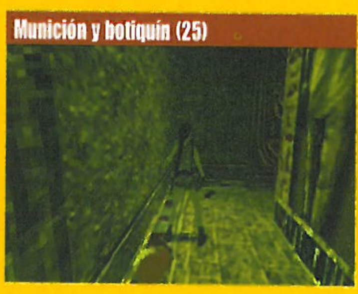
Dispara al jarrón (23)



Cuchillas oscilantes (24)



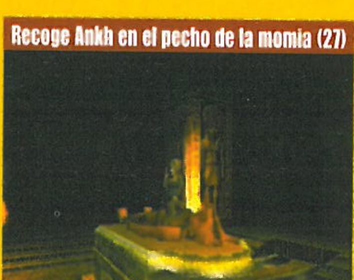
Munición y botiquín (25)



Pasillo verde (26)



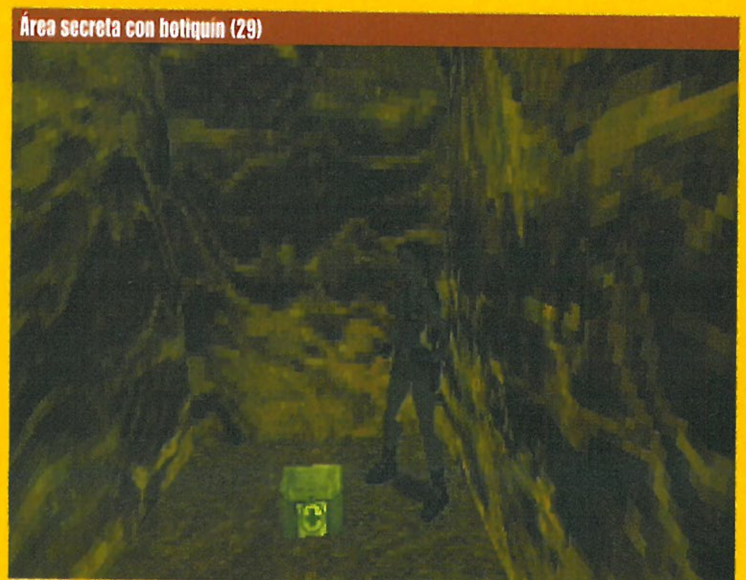
Recoge Ankh en el pecho de la momia (27)



Traslada la estatua (28)



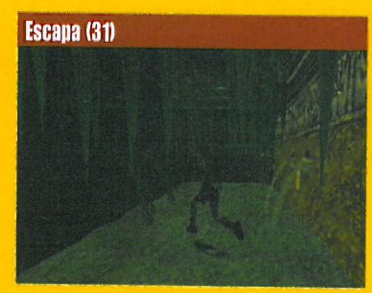
Área secreta con botiquín (29)



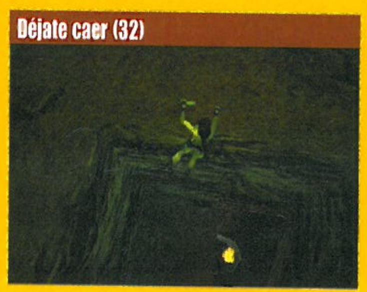
Recoge Serpiente Dorada (30)



Escapa (31)



Déjate caer (32)



Sobre el puente (33)



¡TRUCO RÁPIDO!

grande o pequeño. Deberás utilizarlos a menudo, ya que el hecho de despeñarte por un risco es lo más normal del mundo en este juego. Raciónalos con cabeza. Si todavía te quedan tres cuartas partes de tu energía, no hace falta que los malgastes.

• *Machacabotones*
Puede que parezca una tontería, pero cuando te encuentras trepando por una escalera interminable o arrastrándote por un río infestado de bichos, tu dedo debe volar sobre el botón de Acción. Quizá pienses, sobre todo al principio del juego, que sólo te hace falta pulsarlo para asirte a las barras o a las escaleras, pero te darás cuenta que conviene mantenerlo pulsado durante todo el movimiento.

• *Armas*
En esta parte de la guía sólo deberás preocuparte por dos armas, aunque más adelante encontrarás más.



Tírate a la sala (34)

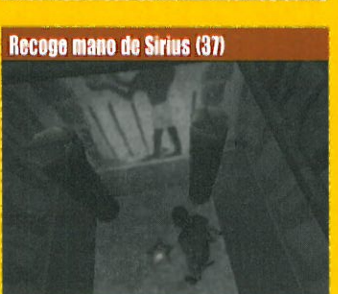


Recoge munición para escopeta (35)

Pinchos (36)



Recoge mano de Sirius (37)



con rapidez, así que deslízate por la pendiente y en cuanto aterrices, ve por la izquierda y dirígete a la esquina izquierda de la sala (**31**). Si consigues hacerlo a tiempo, esquivarás los pinchos que bajan del techo y podrás trepar por la cornisa pequeña. Avanza por el camino siguiente (procura esquivar la enorme caída que hay al final), ejecuta un salto hacia atrás y agárrate al borde. Desplázate por él hasta que estés sobre la plataforma inferior (**32**) y déjate caer.

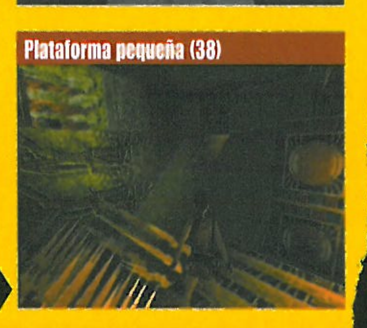
Sube a las rocas, cruza el puente (**33**) y, cuando entres en la próxima sala, dispara a los perros tan pronto como puedas. Supera las dos caídas grandes dejándote caer hacia atrás y entra en la sala siguiente (**34**), que es un caos. En primer lugar, sube los dos escalones de la derecha, salta hacia el que hay en el otro extremo de la sal (**35**), y sube a la zona secreta que tienes encima para recoger cartuchos de escopeta.

Déjate caer hasta el fondo, atraviesa los pinchos a la carrera, y sube a la plataforma de la izquierda (**36**) hasta que llegues a una sala pequeña con una palanca. Acciónala y se abrirá una puerta justo debajo del lugar por el que has entrado. Crúzala, sube la escalera y acciona el interruptor para hacer girar la cámara previa. Vuelve a dicha cámara, deslízate por la rampa y déjate caer por el primer foso para recoger la Mano de Sirius (**37**).

Sal de esta zona y avanza por el camino hasta que vuelvas a entrar en la estancia grande. Ahora debes subir a las plataformas y avanzar hasta que llegues a la pequeña que hay en el extremo de la sala, justo hacia donde mira Lara en esta imagen (**38**). En el próximo tramo, salta desde el borde y agárrate a la escalera. Si te dejas caer, morirás sin poder evitarlo.

Arrastra la cadena que hay en el centro de la estancia siguiente, esquiva a las momias y sube por la escalera que aparezca. Vuelves a estar en la cámara giratoria y, ¡sorpresa!, ha vuelto a girarse. Sube por las dos plataformas que hay a la derecha desde donde has entrado, utiliza la Mano de Sirius (**39**), y verás cómo una cuerda empieza a balancearse. Cuélgate para llegar a la plataforma siguiente y al Talismán Escarabajo. Avanza por este camino y saldrás a una gran cueva. Cruza la puerta dorada (**40**) e introduce la Serpiente Dorada en la ranura de la derecha, y el Talismán Escarabajo en la de la izquierda (**41**). La sala se llenará de arena. Esquiva a la momia que pulula por aquí y aparecerá un camino nuevo. Trepa hasta él y avanza para finalizar el nivel.

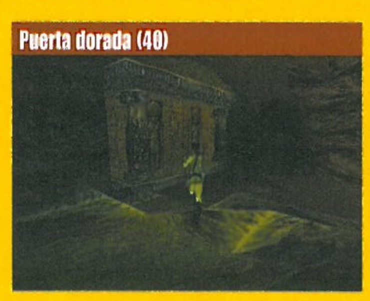
Plataforma pequeña (38)



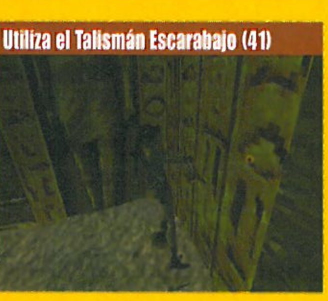
Sala giratoria (39)



Puerta dorada (40)



Utiliza el Talismán Escarabajo (41)



PEQUEÑOS TRUCOS

SNEEZER, LITTLE BEEPER, FURRBALL, GOGO DODO, GOGO DODO, BUSTER BUNNY, FURRBALL, CALAMITY COYOTE.

Claves para la cocina de cuento de hadas de Wacky: **SNEEZER, PLUCKY DUCK, FURRBALL, LITTLE BEEPER, FURRBALL, BABS BUNNY, ELMYRA, SWEETIE.**

Claves para el café de Wacky: **ELMYRA, CALAMITY COYOTE, SWEETIE, LITTLE BEEPER, BUSTER BUNNY, ELMYRA, PLUCKY DUCK, LITTLE BEEPER.**

Mission: Impossible

Para activar estos trucos, introduce los códigos siguientes como claves:

Modo Turbo: **GOOUTTAMYWAY.**
Desactivar IA: **SCAREDSTIFF.**
Saltos largos: **BIONICJUMPER.**
Cámara lenta: **IMTIREDTODAY.**
Mensaje creador: **TTOPFSECRETT.**
Mostrar secuencias de vídeo: **SEECOOLMOVIE.**

Ready 2 Rumble

Recuperar energía: **Cuando te noqueen en una pelea, pulsa Círculo, Cuadrado, X y Triángulo. Recuperarás tu energía.**

Trucos de lucha: **Modo Turbo/Modo Rumble.**
Cuando consigas un «rumble», mantén pulsado R1 y L1 a la vez para conseguir el modo turbo y stamina infinita.

RC Stunt Copter

Selector de nivel: En la pantalla del título, pulsa Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

Consigue Medallas de Oro: En la pantalla del título pulsa Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

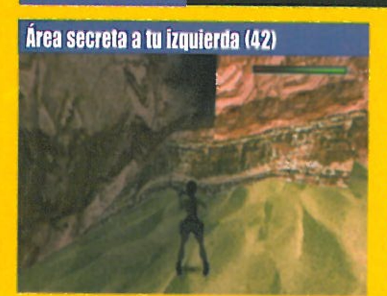
Más puntos: En la pantalla del título, pulsa L2, R2, L1, R1, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

Ver el Fin del Juego: En la pantalla de título, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, X, Cuadrado, Triángulo, Círculo.

¡Trucos!

Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

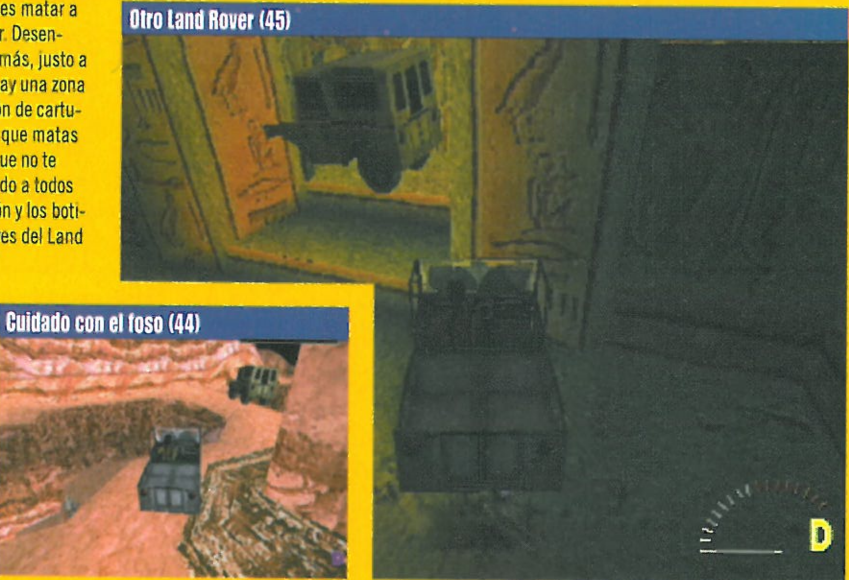
CUARTO TRAMO EL VALLE DE LOS REYES


Área secreta a tu izquierda (42)

Recoge llaves (43)

Un comienzo peliagudo, ya que debes matar a todos los árabes antes de continuar. Desenfunda la escopeta y liquídalos. Además, justo a la izquierda del punto de partida, hay una zona secreta **(42)** que contiene un montón de cartuchos para la escopeta. Cada árabe que matas deja algo que puedes recoger, así que no te vayas hasta que te los hayas cargado a todos (siete en total), y recojas la munición y los botiquines. Uno de ellos soltará las llaves del Land Rover descapotable que podrás conducir **(43)**, así que recógelas y arranca el todoterreno.

El viajecito en jeep es bastante fácil. En un punto en concreto hay un foso de pinchos, de modo que reduce la marcha en este tramo **(44)**. Desde aquí, sigue el camino hasta lo alto del foso y encontrarás otro Land Rover **(45)**.


Otro Land Rover (45)

Cuidado con el foso (44)

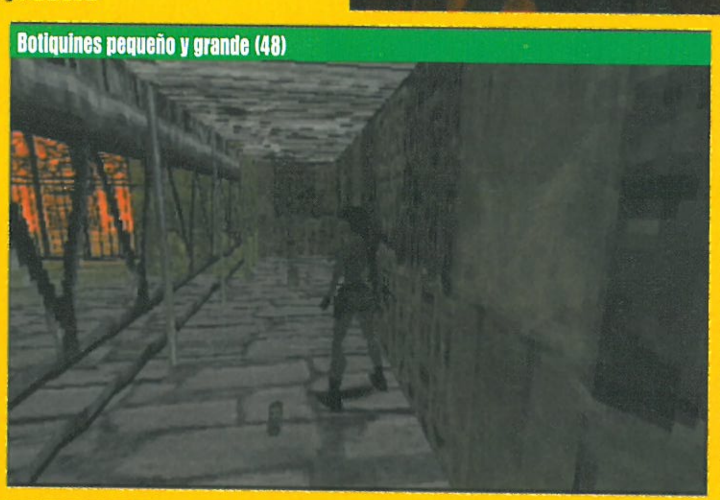
QUINTO TRAMO VR5

Baja del vehículo y, si echas un vistazo a la sala, encontrarás munición y botiquines. Sube de nuevo al jeep y avanza por la zona siguiente. Cruza el andamio del área siguiente y párate en la entrada de la cueva. Si miras hacia arriba, a la derecha **(46)**, descubrirás una zona secreta que contiene un botiquín grande. Recógelo y continua tu viaje en jeep.

Llegarás a más andamios, y lo primero que debes hacer es buscar más áreas secretas. Hay un hueco pequeño justo a la izquierda de la puerta de hierro negra **(47)** que contiene un botiquín grande. Después, pasa sobre el andamio de la derecha, trepa, avanza, sube a la caja (al mismo tiempo, mata al guardián), y déjate caer. Regresa por este tramo, dobla la esquina y encontrarás un botiquín grande y otro pequeño al final de este pasillo **(48)**. Vuelve atrás, sube, pasa sobre la caja y, al pasar la esquina, tienes otra cornisa. Salta encima, recoge el botiquín grande, cuélgate de la cuerda y dirígete a la palanca que hay a la derecha de esta cornisa. Este interruptor **(49)** abre la puerta que tienes debajo, así que salta hacia arriba y pulsa Acción para accionarla.

Sube al jeep, sube la cuesta (esquiva las plantas rodadoras), y sigue por este camino hasta llegar al desierto **(50)**. Supera dos dunas, sube la siguiente que queda a la izquierda, y vuelve a girar a la izquierda para hacer un cambio de sentido. Al pasar sobre la siguiente duna, encontrarás una cueva **(51)**. Entra para acceder al siguiente nivel.

Hueco pequeño (47)

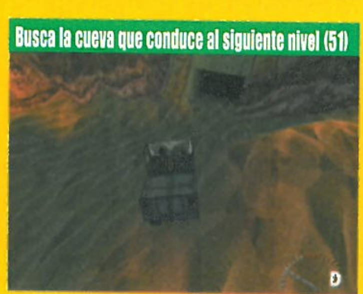

Botiquines pequeño y grande (48)


Área secreta con botiquín grande (46)




Interruptor abre puerta (49)

Conduce hacia el desierto (50)


Busca la cueva que conduce al siguiente nivel (51)

¡TRUCO RÁPIDO!

• *Pistola*

Empiezas con esta pistola, y va de perlas para acabar con los enemigos más pequeños del juego, como los escorpiones y los primeros vigilantes que te encontrarás. Para apuntar, conviene que utilices el sistema automático, ya que resulta muy molesto tener que ocuparse de apuntar cuando te sobreviene algún peligro. Dispones de munición ilimitada para la pistola. Aprovéchate de no tener que preocuparte por este problema mientras puedas.

• *Escopeta*

Cuando consigas la escopeta, estarás de enhorabuena. También puedes apuntar de forma automática, pero las masacres de enemigos resultan mucho más sencillas. ¿Que tienes a un par de caimanes amenazándote con sus afiladas dentaduras a una distancia tan corta que puedes olerles el aliento? Tranqui, porque con un par de tiros con tu escopeta, ya pueden ir despidiéndose de este mundo cruel.

• *Uzi y ballesta*

La rapidez en el disparo de la uzi y los poderes sutiles de la ballesta son unas delicias de las que también podrás disfrutar en este juego. Pero de todo ello hablaremos en la segunda y definitiva entrega de la guía, en el próximo número de *PlayStation Power*. ¡No te lo pierdas!

SEXTO TRAMO EL TEMPLO DE KARNAK

Entra en el templo y recoge el botiquín pequeño que hay en la base de la columna. Ve por la izquierda hacia las tres puertas que tienes delante **(52)**. Pasa por la del medio y no dejes de caer hasta que llegues a un tramo en el que debes arrastrarte. Cruza a rastras y oirás el ruido «secreto» y aparecerás en una enorme zona escondida. Dispara al primer jarrón que veas para conseguir munición de escopeta, y dirígete a la sala de la derecha **(53)** para dar con más jarrones que contienen munición para la escopeta y la uzi, bengalas, y un botiquín grande. Regresa por donde has venido hasta llegar a la estancia de salida.

Avanza en línea recta hasta pasar la columna, sube y cruza la cornisa pequeña. Tira por la izquierda hacia cualquiera de los dos huecos y, a continuación, salta sobre el foso pequeño para dar con más bengalas **(54)**. Ahora, déjate caer por el agujero y dirígete al foso de la derecha. Dentro hay un botiquín. Cuando salgas, mira encima de ti y verás unas barras para colgarse **(55)**. Cruza el foso valiéndote de las barras y acciona la palanca para abrir una puerta en el otro extremo de la sala.

Déjate caer, sube por la escalera estrecha y cruza la puerta. Acciona el interruptor (es uno de esos agujeros en los que debes introducir las manos), y el cuenco que hay en el centro de la sala caerá, con lo que podrás entrar en la sala siguiente **(56)**. Déjate caer y recoge el botiquín grande que tienes delante. Mira a la derecha y verás una salida pequeña. Salta hasta ella y arrástrate por el laberinto de túneles (recoge las bengalas que encuentres por el camino), y saldrás a esta zona **(57)**. No puedes subir por la rampa de arena, pero puedes trepar a las plataformas pequeñas de la derecha.

Sube por las plataformas y avanza hasta que llegues a la sala en la que empezaste. Sal por la derecha, pasa las columnas, y entra por la puerta negra. Zambúllete en el agua que tienes delante y recoge las bengalas que hay en el fondo. Vuelve a subir y salta a las plataformas que el juego te ha ofrecido en una panorámica momentos antes **(58)**. En lo alto, salta dos veces y recoge la munición para escopeta y uzi, y luego salta de vuelta a la plataforma de los dos interruptores. Pulsa ambos para abrir las puertas de hierro negras que hay en el extremo de este nivel superior **(59)**.

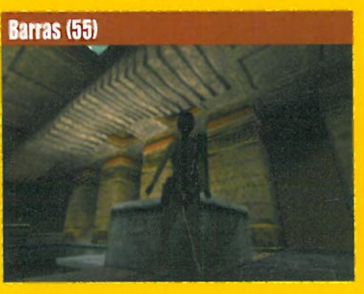
Salta hacia las puertas que se acaban de abrir y recoge la munición y el botiquín que hay en la de la izquierda, y la Jarra Canopie 1 que hay en la de la derecha. Regresa a la sala que aparece en la escena de vídeo **(60)** y vuelve a tirarte por la ventanilla. Ve hacia la derecha y salta sobre el escalón pequeño. Si miras a tu derecha, hay un lugar sobre el que colocar la Jarra Canopie **(61)**. Colócala y se abrirá otra puerta. Vuelve aquí (arrastrándote), cruza la puerta, y te deslizarás hacia la salida.


Tres puertas (52)


Dispara al primer jarrón a cambio de munición (53)


Encuentra más bengalas (54)


Arrástrate por el laberinto. Saldrás aquí (57)

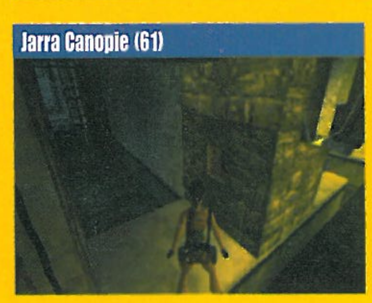

Barras (55)


El cuenco cae (56)


Cruza de un salto las plataformas (58)


Abre las puertas de hierro negras (59)

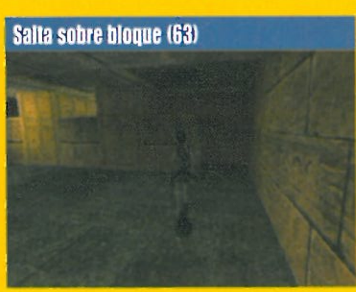

Sala de la escena animada (60)

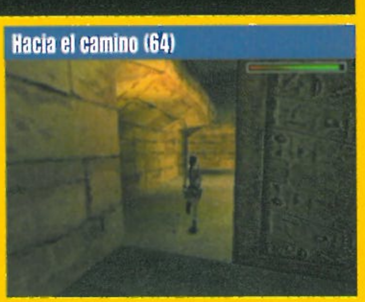

Jarra Canopie (61)

SÉPTIMO TRAMO LA GRAN SALA HIPÓSTILA

Un nivel muy corto. Sal del foso, ve hacia la izquierda y echa un vistazo. Hay algunas bengalas y un botiquín pequeño en los huecos de la izquierda, y munición de escopeta sobre los escombros que tienes delante **(62)**. Dirígete a la derecha, sube y cruza la cornisa pequeña. En la sala siguiente, gira otra vez a la derecha y ahí, en la esquina derecha, hay un bloque sobre el que debes saltar **(63)**. Salta hacia arriba de nuevo y entra en la zona siguiente, mata a los escorpiones y recoge la munición para escopeta y uzi. Déjate caer en la sala que tienes debajo y dirígete al camino que se inicia en la esquina contraria al bloque sobre el que saltaste **(64)**. Sigue este camino nuevo y al final verás una escena de vídeo mediante la que te enterarás de que Von Croy todavía te sigue la pista **(65)**. Salta sobre el agujero grande (no es fácil, será mejor que guardes la partida antes de intentarlo), y pasa por la puerta de la derecha. A tu izquierda tienes munición para la uzi y un botiquín pequeño, y la estancia sigue hacia la derecha. Crúzala y baja hasta el lago. Gira a la derecha.


Bengalas y botiquín (62)


Salta sobre bloque (63)


Hacia el camino (64)


Croy te sigue la pista (65)

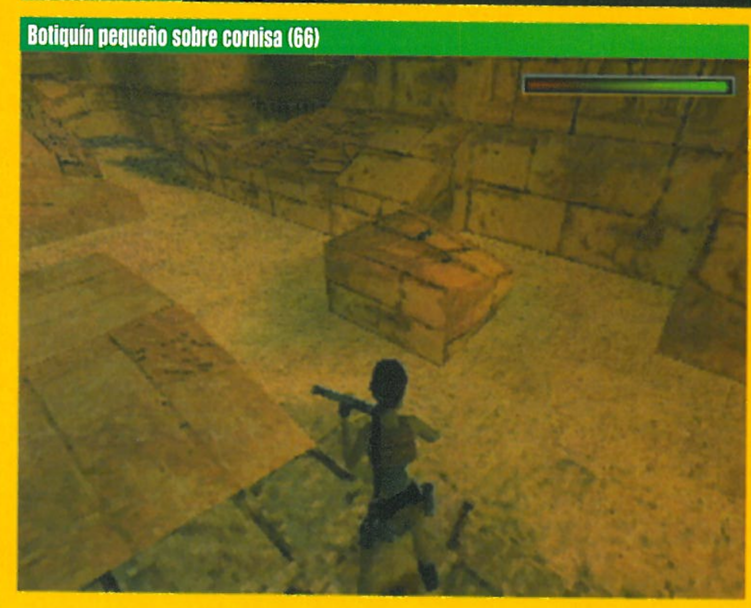


¡Trucos!

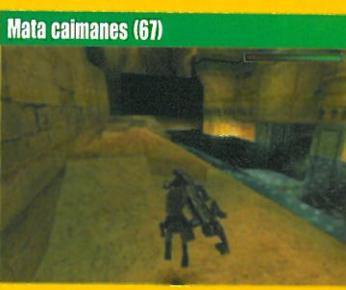
Nada de medias tintas... ¡SOLUCIONES COMPLETAS!

OCTAVO TRAMO EL LAGO SAGRADO

Botiquín pequeño sobre cornisa (66)



Mata caimanes (67)



Cruza la puerta (68)



Pulsa Cuadrado para saltar hacia atrás (69)



Tira de la cadena para elevar la puerta (70)



Sube por la izquierda y sal a la zona del lago. Debes acabar con dos murciélagos y un par de caimanes (pistolas contra los murciélagos, escopeta contra los caimanes), y debería haber un botiquín pequeño sobre una cornisa pequeña al lado del lugar por el que accediste a esta sala **(66)**. Recógelo y avanza por la izquierda.

Baja por la rampa y zambúllete en el agua. Avanza y llegarás a otra rampa por la que podrás salir. El truco en este tramo consiste en intentar salir sin que te atrapen los dos caimanes. Sal y, a continuación, procura poner tierra de por medio. Ahora, da media vuelta y dispárales con todo lo que tengas a mano, (salta hacia atrás si necesitas más espacio) **(67)**. Regresa al lugar en que mataste a los dos últimos caimanes y, desde aquí, avanza por el sendero. Cruza la puerta de la izquierda y sigue en línea recta **(68)**. Déjate caer por el agujero del final y no pares hasta que llegues a la estancia grande con dos postes en el centro. Deslízate por la rampa que hay en el centro de la pantalla y, si vas con cuidado, caerás justo sobre la plataforma que tienes debajo.

Trepa por el primer poste y, cuando estés muy cerca del extremo, gírate de modo que encares el camino opuesto al poste siguiente y pulsa Cuadrado para saltar hacia atrás **(69)** y, con fortuna, aterrizarás en la plataforma del segundo poste.

Trepa por el poste y accede a la siguiente zona por la que arrastrarte. Avanza por ella hasta que llegues a una sala con una cadena. Tira de ella para elevar un puente que se encuentra donde mataste al segundo lote de caimanes **(70)**. Vuelve a la sala de los dos postes y, después de descender a la plataforma pequeña del primer poste, déjate caer por su lado derecho y deslízate hacia el agua.

Recoge el botiquín pequeño y las bengalas de esta estancia sumergida y cruza a nado los pasillos hasta salir a la superficie. Ten cuidado con la tercera entrega de caimanes que aparecerá y, tras liquidarlos, cruza por la puerta que se acaba de abrir **(71)**.

Puedes salir por cualquier lado de este estanque y recoger los botiquines y los cartuchos que hay repartidos por los bordes. También puedes nadar bajo la plataforma que tienes delante cuando entras en la sala y accionar el interruptor **(72)**.

Baja por la rejilla de la izquierda y abre la puerta que tienes delante **(73)**. Vuelve atrás y respira hondo si te hace falta aire. Cruza la puerta y continúa hasta que el camino se interrumpa **(74)**. Ve hacia la derecha y sigue por ahí para tomar aire y recoger un botiquín grande.

Ahora toca un tramo algo tonto. Sal de aquí y déjate caer hasta el cruce. Sube, ve a la derecha y, al cabo de un rato, llegarás a una zona más amplia (todavía bajo el agua), con una luna de vidrio enorme en un extremo **(75)**. Detrás de la luna, a la izquierda, hay una zona escondida en la que puedes zambullirte, y que es idéntica al techo que la rodea, que puedes ver en la imagen **(76)**; si supieras la de horas que necesitamos para dar con ellas, alucinarías. La forma más sencilla de localizarla consiste en mirar en el espejo: el agujero aparece reflejado.

Trepa a la cornisa que hay dentro de esta zona medio escondida y no pares hasta el final. Recoge la Jarra Canopie 2 **(77)** y regresa a la zona en la que activaste el último interruptor **(78)**. Baja por la otra rejilla y corre hasta el final del nivel. PSP

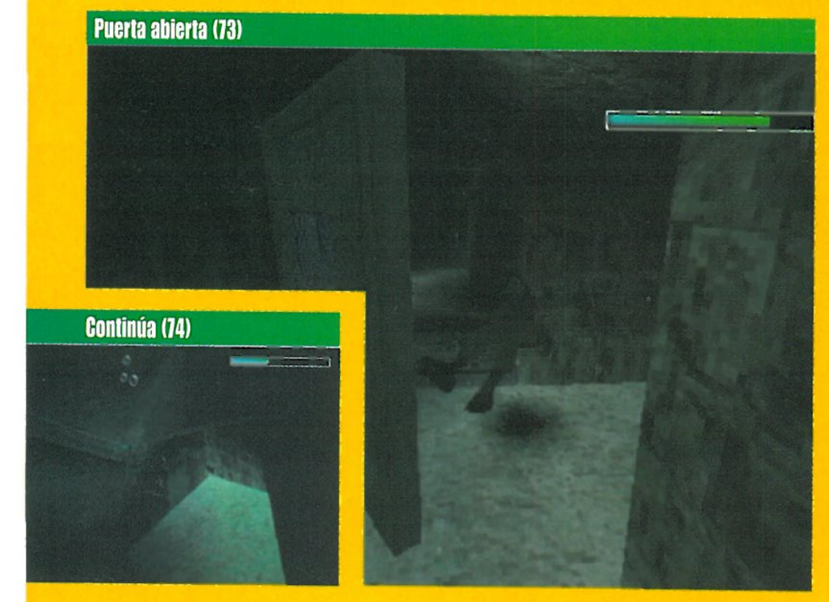
Cruza la puerta a nado (71)



Acciona interruptor (72)



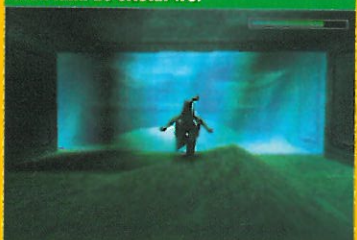
Puerta abierta (73)



Continúa (74)

Gran luna de cristal (75)

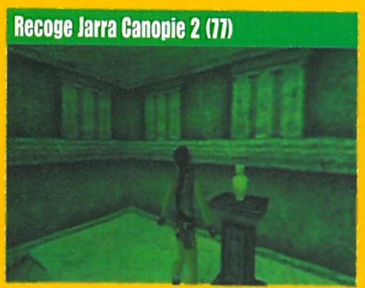




Igual que los techos (76)



Recoge Jarra Canopie 2 (77)



Vuelve a la zona del último interruptor (78)



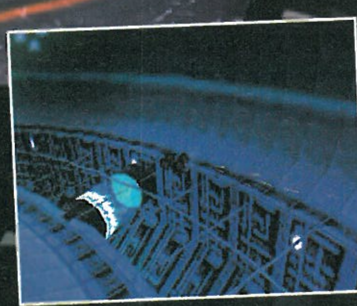
Concurso

CONVIÉRTETE EN UN CONDUCTOR NATO CON PLAYSTATION POWER

rollcage STAGE II

PARTICIPA Y GANA UNO DE LOS 15 JUEGOS ROLLCAGE STAGE II













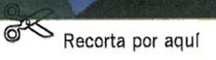


Si te entusiasmó la primera entrega de este increíble título y desde entonces estás que te subes por las paredes con cualquier excusa. Si no has conocido velocímetro capaz de soportar tus acelerones. Si quieres que un juego tenga armas y acción a mansalva. Si te gusta deleitarte con los gráficos... Estás en el lugar indicado. Los chicos de Sony te regalan junto a PlayStation Power 15 juegos Rollcage Stage II. Toma papel y boli, concursa y hazte con un ejemplar. Esperamos tu carta con la respuesta acertada antes del día 15 de marzo.

Éstos son los ganadores del concurso *PSP.* 30 *Star Wars* (EA):

Antonio Vadell Sastre (Baleares)
Marco Antonio Sanz Pérez (Valladolid)
Joaquín José Inglés Martins Silva (San Sebastián, Guipuzkoa)
Silvia Fernández Sánchez (Toledo)
Luis Miguel Aragón Moreno (Talavera de la Reina, Toledo)
Sandro Mongelli de Borja (Alhaorín de la Torre, Málaga)
Marc Boix Plaja (Palamós, Girona)
Juan Fernández Menéndez (Oviedo, Asturias)
Óscar Caviedes Aja (Colindres, Cantabria)
Jesús Cacho Pérez (Alicante)
José Manuel Maqueda Sánchez (Ávila)
Íñigo Amo Menchaca (Portugalete, Vizcaya)
Antonio Ibáñez Denia (Albacete)
Daniel López Rollán (Portugalete, Vizcaya)
Eduardo García Jumilla (Madrid)
Elisa Mármol Guillén (Morón de la Frontera, Sevilla)
Sergio Ferriz Cantero (Santa Coloma de Gramenet, Barcelona)
Gabriel Ángel Estarellas Saletas (Palma de Mallorca, Baleares)
Rafael Sánchez Rojo (Bilbao, Vizcaya)
Iván Albadalejo Soro (Barcelona)
Rosana Hernández Ripoll (Barcelona)
Enrique Jiménez (L'Hospitalet de Llobregat, Barcelona)
Juan Carlos García Nieto (Madrid)
Álex Gómez Vidal (Figueres, Girona)
Joan del Blanco Bartra (Barcelona)
Juan María Galindo Valle (Huelva)
Francisco José Portillo Núñez (Málaga)
Miguel Vizcaíno González (Almería)
José Miguel Escobar Garrido (Huelva)
Pilar Carazo Montijano (Granada)
José Francisco Hernández Hernández (El Ejido, Almería)
David Romero Fernández (Almería)
Ángela Portillo García (Cádiz)
Iván Manuel Barrera Ruiz (Tarazona, Zaragoza)
Diego de la Rubia Vera (Campamento San Roque, Cádiz)
Juan Pascual Luna (Alcobendas, Madrid)
David Nicolás (Tiana, Barcelona)
Jorge Argelaga Escursa (Barcelona)
Cristina Ceballos Delgado (Málaga)
Juan Pedro Muñoz Gómez (Ciezo, Murcia)
Juan Carlos Calzada Martín (Suances, Cantabria)
Sergio Carrillo Farfán (Madrid)
Salvador Pastor Vicens (Jávea, Alicante)
Álvaro Fernández Porras (Móstoles, Madrid)
Naty Gallego Onís (Madrid)
Laura Alfonso Valero (Moncada, Valencia)
Juan Carlos González Pérez (Badalona, Barcelona)
José Francisco Iniesta Tapia (Almería)
José Suárez Álvarez (Avilés, Asturias)
Ladisa Alexandre Leon (Barcelona)

Respuesta correcta: Amidala.



PSP. 34

Cupón de respuesta

¿Qué compañía ha desarrollado este título?

Respuesta:
Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....Código Postal: ....
Provincia: ....
País: ....
Teléfono: ....

Envía este cupón a la sección «Concurso *Rollcage Stage II*»; REVISTA **PlayStation Power**;
MC Ediciones S. A. P.º San Gervasio, 16-20, 08022 BARCELONA

Las bases del concurso

- Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
- La participación en este concurso implica la aceptación de las normas anteriores.

TODOS LOS EJEMPLARES DE PLAYSTATION POWER A TU ALCANCE





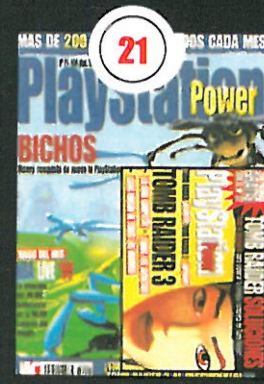


















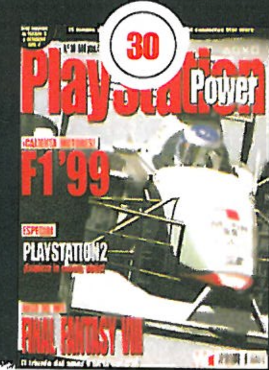


















Recorta por aquí

Consigue los números atrasados de *PlayStation Power* a precio de portada.
(+ 400 ptas de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20 08022 BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR, AL PRECIO DE PORTADA, LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐
20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐ 25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐ 31☐ 32☐ 33☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:

Análisis

Tu guía mensual sobre las novedades PlayStation











***PlayStation Power* te muestra los lanzamientos más importantes del mes. Toda la información que necesitas antes de adquirir un juego la encontrarás en este apartado. No te atrevas a ignorar nuestros análisis.**

Grandia 56

Otro RPG de gran calidad llega hasta nuestras consolas. Todo es fascinante en este juego.

Colony Wars: El Sol Rojo.......... 60

En el quinto milenio una nueva guerra vuelve para atormentar a los habitantes del universo. Es hora de ponerse en marcha.

Rollcage Stage 2..................... 64

No ha pasado ni un año y ya disfrutamos de la secuela de uno de los juegos de velocidad más originales para PlayStation.

Y además ...

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!

Análisis

El mundo en tus manos



Grandia

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.995 pesetas**

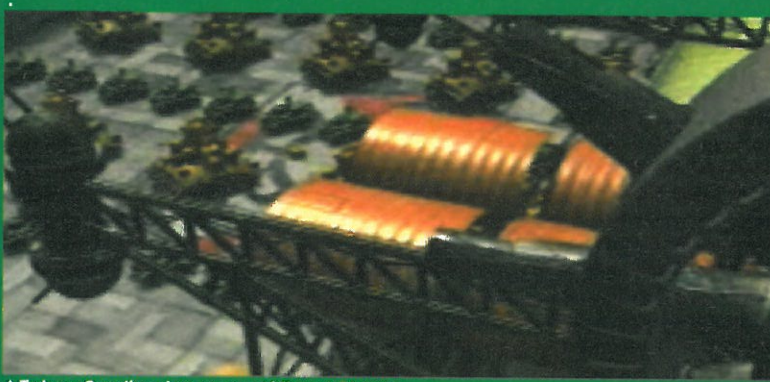
Jugadores: **1**
Editor: **ESP**

Fabricante: **GameArts**
Distribuidor: **Ubi Soft**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Y, por si fuera poco...

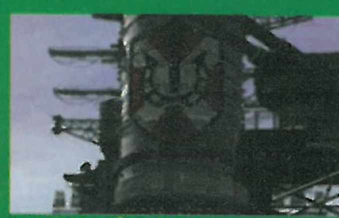
● Además de todo lo que ya te hemos contado, el juego incluye unas excelentes secuencias animadas que para sí querría el mismísimo Walt Disney. Tanto al empezar como durante la acción, irán apareciendo estos pequeños fragmentos animados que te introducirán un poco más en la acción (como si fuera necesario). Las voces son excelentes y suenan en un inglés perfecto.



▲Todo en *Grandia* es inmenso y está lleno de detalles.



▲ Ciudades míticas...



▲ ... fortalezas futuristas...



▲ ...barcos vikingos...



▲...y personajes carismáticos.

Otro RPG de gran calidad llega hasta nuestras consolas. Todo es fascinante en este juego, pero hay un factor que oscurece el resultado final...

No queríamos ni pensarlo. El temor nos empujaba hacia nuestras peores predicciones. Nos levantábamos de la cama antes que la pesadilla se apoderase de nuestra conciencia. Queríamos resistir; la esperanza es lo último que se pierde. Pero nuestros temores se han confirmado: uno de los mejores —y más exitosos— juegos de rol japoneses ha llegado a nuestro país, pero ¡oh! ¡No está traducido ni doblado al castellano!

Puede que para algún tipo de juegos la traducción o el doblaje al español no tengan mayor importancia. Puede que hasta para juegos de rol de planteamiento sencillo la cosa no sea tan dramática. Pero, en el caso que nos ocupa, es una verdadera pena. Ya que *Grandia* es una de aquellas experiencias tan intensas que merecen ser jugadas en toda su plenitud y disfrutar de todos los detalles y matices.

Por suerte, los amantes del buen rol no nos detenemos ante nada y si hace falta llegaremos a dominar tanto el inglés que no distinguiremos entre nuestra lengua materna y la de Shakespeare. Y es que *Grandia* es de aquellos juegos que te empujan a las grandes hazañas.

Cóctel explosivo

La historia te sitúa en la piel de Justin, un joven que tiene pretensiones de convertirse en un aventurero siguiendo los pasos de su padre. Durante su empresa irá acompañado por Sue y su mascota Pooy. Aunque en un principio —tanto por su historia como por su aspecto gráfico— pueda parecer que se trata de un título para niños, la complejidad y la inmensidad de este programa atrapará en



▲ Deberás sonsacar información a todo el mundo.



▲ En el museo vivirás una divertida secuencia.



▲ Acaba con ellos sin complejos.

A golpe de magia

● Los enfrentamientos con los enemigos llevan el inconfundible sello de la saga *Final Fantasy,* aunque en el caso que nos ocupa el menú es más sencillo y no existen tantas combinaciones (tampoco las magias son tan espectaculares). Si estás familiarizado con este tipo de enfrentamientos, no te costará nada hacerte con el control de la lucha. Sólo deberás tener en cuenta al enemigo que tienes enfrente ya que su Inteligencia Artificial y sus características personales influirán de manera definitiva en el desenlace de la contienda.



▲ Prepara tus mejores magias para afrontar el combate.



▲ Cuando elimines enemigos ganarás algo de dinero y experiencia.

sus redes a todo el mundo, incluso a los más escépticos. La mejor manera de definir este juego es la siguiente: *Grandia* es una combinación entre *Alundra* y *Final Fantasy.* ¿Puede ser cierto? Este CD de Ubi Soft combina la libertad de movimientos por espacios abiertos y —casi por completo— interactivos de *Alundra*, con los enfrentamientos contra enemigos que utilizan los chicos de Square en su saga; o sea las magias. Esta combinación hará disfrutar por igual a seguidores de una y otra mecánica.

Cada búsqueda, por pequeña que sea, cada diálogo, cada pista o cada indicio te conducirá a diferentes pruebas, con todo lo que ello significa. Deberás encontrar objetos sencillos, otros más complejos, realizar algún encargo para satisfacer a otro personaje, hablar repetidas veces con ciertos tipos para conseguir algún objeto y montones de interacciones más. Este sistema de sub-misiones —englobadas en un argumento general de gran calado— te atrapará por la solapa y no te soltará aunque tu madre te amenace con quedarte sin postre. *Grandia* es tan adictivo y jugable, tiene una historia tan bien hilvanada y compleja que no nos extraña en absoluto el enorme éxito que ha conseguido este título en Japón.

Lujo técnico

Si a su impresionante argumento y jugabilidad le sumamos un apartado técnico de lujo, la cosa todavía es más fascinante.

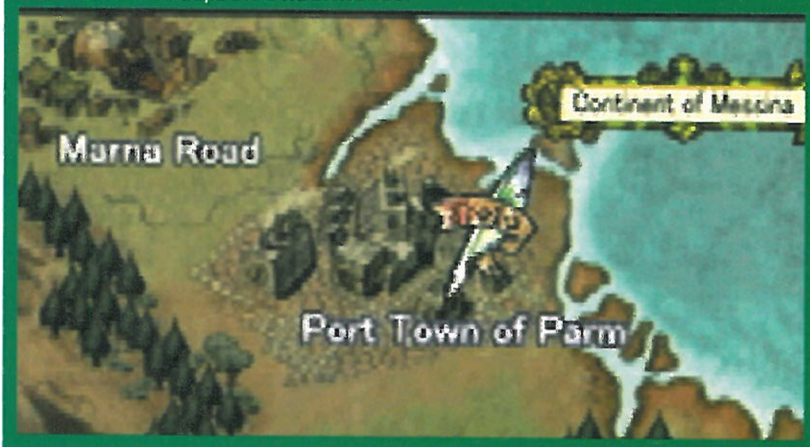
Y es que, *Grandia*, es un placer para los sentidos. Empezando por unos gráficos que desbordan la pantalla; llenos de detalles de todo tipo, con una utilización del color tan cuidada, tan perfeccionista y tan llena de matices y difuminados que no te extrañe que durante



Desde donde quieras

● Para que no pierdas ni por un instante el norte, *Grandia* pone a tu disposición un montón de puntos de vista y mapas de lo más detallado. Siempre que creas que te has perdido pulsa Select y disfrutarás de una excelente perspectiva cenital.

Además, cada vez que cambies de ciudad o de territorio aparecerá un mapa, de tintes clásicos, que te mostrará tu actual situación. Este mapa te permitirá moverte de un lugar a otro sin necesidad de transitar a través de los espacios intermedios.



▲ Al salir de un territorio, ciudad o pueblo se te mostrará este mapa.



▲ Podrás moverte por el pueblo con la vista cenital.



▲ Utilizando R1 y L1 podrás situar la cámara donde te plazca.

Un héroe muy humano

● Uno de los factores más interesantes de este juego es el valor humano que reciben sus personajes y, de entre ellos, Justin, el protagonista de la historia, es el que más elementos psicológicos parece contener.
Sus relaciones con Stanz, un malvado chaval de la banda; Sue, la romántica compañera de aventuras y los típicos roces entre él y su madre Lilly convierten a este personaje en algo más que un simple gráfico.



▲La versión *anime* de nuestro protagonista.



▲ Justin recibe los consejos de su querida madre.



▲ El cuarto de Justin muestra un cierto desorden.



horas y horas te quedes boquiabierto ante la pantalla como si se tratase de una obra de arte.

Por si fuera poco, el juego te permite moverte por casi todo el escenario y, en muchos momentos, la cámara se desplaza realizando ciertos movimientos que finalizan en maravillosos planos generales y que permiten una mayor apreciación del excelente trabajo gráfico realizado por Game Arts. Paredes pintadas de diferentes colores, farolas, arbustos, vías elevadas, fuentes, basuras, cocinas, ríos y todo lo que aparece en pantalla está cuidado hasta el mínimo detalle y crea un conjunto de una belleza y una solidez inaudita. Cada ciudad o lugar donde se sitúan los diferentes capítulos de la historia tiene su propia personalidad y su ambiente particular. Todo —seguimos insistiendo— gracias a una estupenda utilización de la paleta de colores de la PlayStation.

Todo esto viene acompañado por un excelente apartado sonoro. Cada localización tiene su propia música, la cual te introduce de manera más intensa en la acción, aunque algunas son algo repetitivas y machaconas. Los sonidos también han sido cuidados al máximo. Gaviotas, relojes de pared, el murmullo del agua, los golpes y demás sonidos que acompañan la acción suenan a las mil maravillas y, en ciertos momentos, llenan y definen a la perfección algunos espacios carentes de música.

La jugabilidad también es excelente en *Grandia*. El movimiento de los personajes es fluido y sin ningún tipo de brusquedades. El Pad analógico funciona a las mil maravillas. Y, gracias a los diferentes comandos que permiten mover la pantalla, no perderás ni un ápice del montón de detalles que pueblan el juego. Podrás interactuar con diferentes objetos, moverlos, tirarlos o abrirlos, aunque en algunos casos se trate de una simple curiosidad y no de un hecho excesivamente práctico.

Con todo lo que hemos dicho y sumándole las excelentes secuencias animadas que aparecen en el programa, es una verdadera lástima que no esté traducido a nuestro idioma y que, por culpa de este hecho, no podamos sacarle todo el jugo a esta maravilla. De todos modos, se trata de un juego tan excelente que incluso soñarás en inglés. PSP

PlayStation Power

Grandia **es una verdadera joya dentro del mundo del rol. Su maravillosa historia, sus excelentes gráficos y la cantidad de horas de diversión que ofrece lo convierten en un verdadero punto de referencia. Lástima que no esté traducido al castellano.**

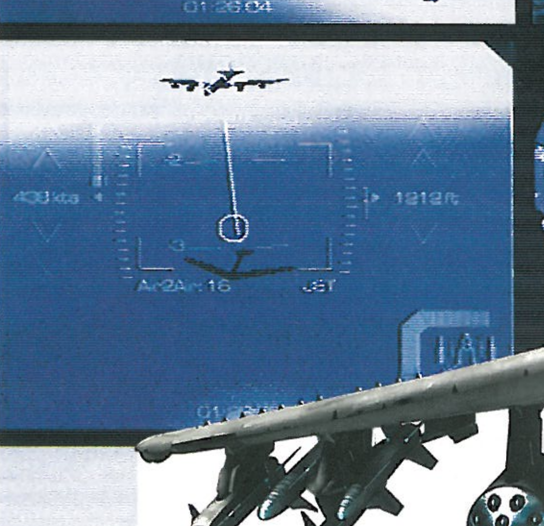
A FAVOR	EN CONTRA
+ Una historia maravillosa	− No está traducido
+ Excelentes gráficos, detallados, coloristas, inmensos, variados...	− No está traducido
+ Te atrapará. Adicción asegurada para muchos días	− No está traduci
+ El apartado sonoro es muy bueno	
+ Excelentes diálogos, pero en inglés	

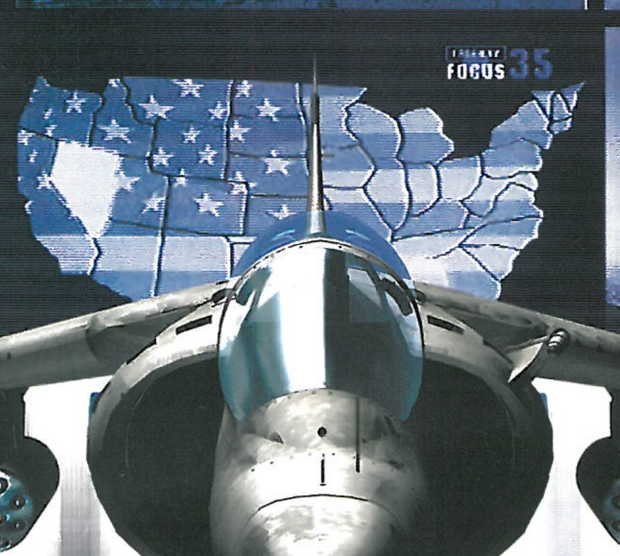
Puntuación 94%

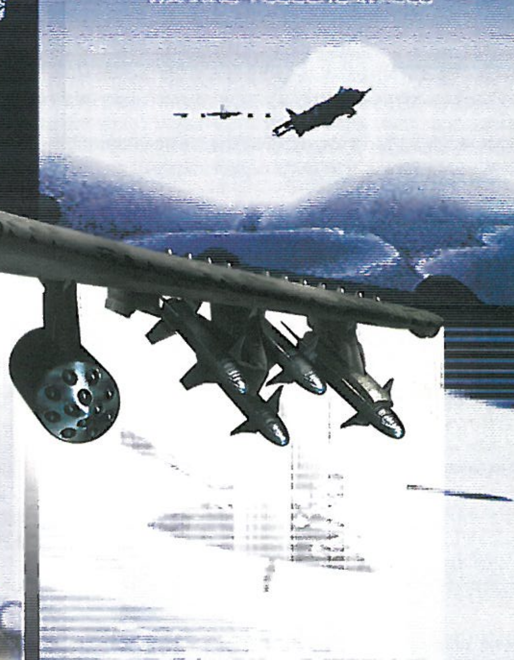


















EL PENTÁGONO REACCIONA
A LA CRISIS DE HAWAII MOVILIZANDO
UNA FUERZA ESPECIAL DE ÉLITE
AL MANDO DEL EAGLE ONE.

JUEGO 100% ARCADE. NO ES UN SIMULADOR.









El destino de la humanidad

PlayStation Power ¡Genial!

Colony Wars: El Sol Rojo

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.490 pesetas**

Jugadores: **1**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **MultiTap/ Tarjeta de memoria/Dual Shock**

¡Bienvenido al concesionario estelar!

● *Colony Wars: El Sol Rojo* ofrece la posibilidad de conducir un montón de naves diferentes. A medida que vayas superando las diferentes fases se te premiará con condecoraciones y algo de dinero. Este dinero lo podrás cambiar por naves más potentes.
También podrás potenciar tu armamento con diferentes láseres, misiles y demás armas destructoras.
Los chicos de Psygnosis han trabajado muy duro en el diseño del juego, y el trabajo realizado para crear estas naves es más que evidente. Tanto tus naves como las enemigas derrochan buen hacer por los cuatro costados e incluso algunas demuestran la capacidad imaginativa de sus creadores. No te pierdas ni un detalle de los excelentes aparatos voladores que surcarán la pantalla de tu televisor.



▲ Si ganas algo de dinero podrás adquirir diferentes naves, como ésta, por ejemplo.



▲ Este es otro modelo que podrás conseguir en el concesionario.

▲ Algunas misiones te obligarán a proteger convoys en ruta.

En el quinto milenio una nueva guerra vuelve para atormentar a los habitantes del universo. ¡Es hora de ponerse en marcha!

La tercera entrega de la saga galáctica más irregular del universo Play llega a nuestros hogares. La intención parece clara: cambiar de rumbo y crear un juego comprensible y adictivo a la vez. ¡Ya era hora! Después de dos intentos fallidos a medias, parece que por fin los chicos de Psygnosis han dado en el clavo.

Si una saga ha mostrado, a lo largo de los años, una más que alarmante irregularidad es, sin duda, *Colony Wars*. En las dos versiones anteriores el número de aciertos y de errores era casi equivalente. Todo el apartado técnico era fenomenal, con excelentes gráficos y músicas de lujo sacadas de las mejores colecciones de música clásica. Pero siempre había algo que impedía que estos juegos alzasen el vuelo por encima de los otros simuladores del espacio. Este elemento era, casi siempre, el desarrollo. El intento de combinar simulación con arcade se venía al traste a causa de una complicada e incomprensible explicación de las misiones. Para entender cada fase necesitabas haberte licenciado en astroparaquímicaespiritual o en física cuántica como mínimo.

Seguro que Psygnosis llevaba arrastrando esa losa durante largo tiempo y por esta razón decidió dar un golpe de timón cambiando a todo el equipo de desarrollo. Si la primera y la segunda parte corrieron a cuenta del equipo de desarrollo que Psygnosis tiene en Liverpool, esta tercera entrega ha caído en manos del equipo que tiene la compañía en Leeds (Inglaterra). Un dato: algunos de los creadores de *Colony Wars: El Sol Rojo* son también responsables del fenomenal *Wip3out*.

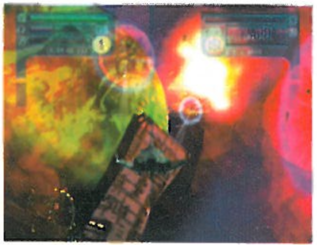
«Un dato: algunos de los creadores de Colony Wars: El Sol Rojo son también responsables del fenomenal Wip3out»

Más comprensible

Aunque todo es nuevo en *CWESR*, el factor que determina su supremacía con respecto a los anteriores es el desarrollo y



▲ Las explosiones son un gran espectáculo visual.



▲ En algunos momentos tu comedor se llenará de colores.

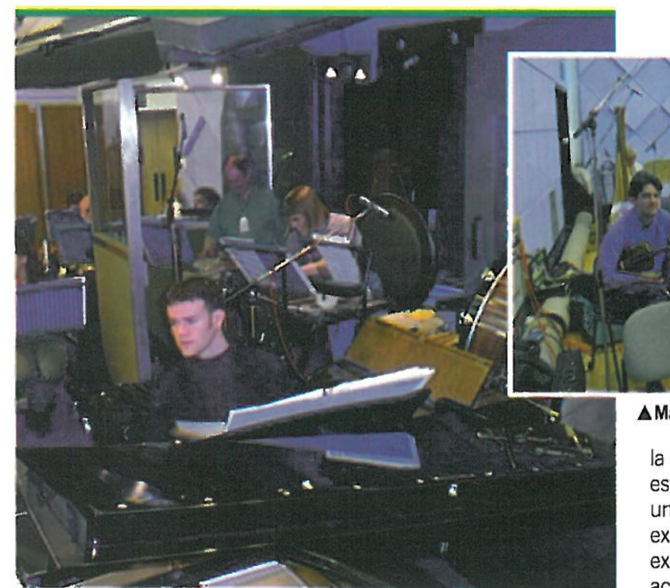


«Cada misión sube un poco el grado de la anterior pero siempre de manera progresiva y sin saltos excesivamente desorbitados»

Podrás elegir entre tres misiones diferentes.

Música para los oídos

● El apartado sonoro es otro de los elementos que ha recibido un mayor mimo por parte de Psygnosis. En las anteriores versiones era uno de los elementos que mayor valoración recibió por parte de la prensa especializada. En aquellos casos la cosa era relativamente sencilla ya que se trataba de la elección de uno o de otro tema clásico para adecuarlo a la acción. O sea, que no hablábamos de una partitura original.
En esta tercera entrega se ha optado por crear una banda sonora original. Te podemos asegurar que se trata de una partitura digna de ganar un Oscar. Su creador, que ya trabajó en *Wip3out*, se ha inspirado en las grandes películas del espacio como *Star Wars* o la más reciente *Starship Troopers*. Los momentos de mayor tensión llegarán a estremecerte gracias a unas melodías intensas y barrocas. También podrás disfrutar de otras más sencillas que te harán gozar del paisaje estelar. Por cierto, fue la orquesta de la BBC, con sus 50 músicos, la encargada de convertir la partitura en música.



▲ Aquí puedes ver una parte de la orquesta que se utilizó para crear la música del juego.

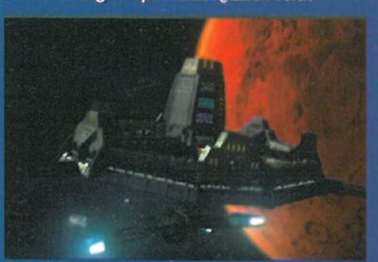
▲ Más músicos.

Pasen y vean

●Siguiendo la tónica de las anteriores entregas *Colony Wars: El Sol Rojo* ofrece unas secuencias animadas de lo más espectacular. No hay nada mejor que empezar con buen pie, y el pie —o la cabeza, como prefieras— de un juego es, sin duda, una buena presentación. De esto sabe mucho Psygnosis y es por esta razón que no han escatimado en recursos para crear unas excelentes secuencias animadas.
La introducción, en la que te explican la batalla que está teniendo lugar en el universo y la subsiguiente aparición en escena de Ademar, el protagonista del juego, se te muestra en una secuencia con una estética oscura y asfixiante. En el quinto milenio parece que la naturaleza habrá muerto, o eso piensan los chicos de Psygnosis...
Las secuencias introductorias son también excelentes. Y todo este apartado se ve reforzado por un notable doblaje al español. Lástima que la voz principal sea algo desagradable.



▲ Los malos del juego recuerdan, sospechosamente, al malo malísimo de una conocida saga de películas. ¿Quién será?



▲ Espectáculo visual más allá de las estrellas.



▲ Esta es la Red Sun, una nave con muchas prestaciones.



▲ Ademar, el prota del juego, es un hombre de armas tomar.

la explicación de cada misión. En esta nueva entrega, al empezar una partida o una fase recibirás explicaciones concretas, y no excesivamente largas, de las acciones que deberás llevar a cabo para pasar a la siguiente pantalla. Todas estas instrucciones están en español, así como las voces que aparecen en el juego.

También al empezar una misión podrás visualizar el objetivo de la misma. De esta manera, cada nuevo reto será más sencillo de realizar.

Otro factor que ha mejorado sustancialmente es el de la dificultad. Cada misión sube un poco el grado de la anterior pero siempre de manera progresiva y sin saltos excesivamente desorbitados. Este era otro de los elementos que nos tiraba para atrás en las anteriores versiones.

Por si esto fuera poco, tendrás la posibilidad de elegir entre tres misiones diferentes de manera que irás aprendiendo el manejo de las naves en diferentes situaciones. Este factor, además de favorecer la comprensión del juego, también ayuda a la diversión ya que, como dice el refrán: «en la variedad está el gusto».

Todo un universo ante tus ojos

El juego consta de la nada despreciable cifra de ¡50 fases! Con este número la jugabilidad está asegurada durante mucho tiempo.

A través de ellas deberás realizar todo tipo de misiones, proteger convoys, destruir naves enemigas, localizar algún objeto concreto y un montón de objetivos más. La peculiaridad en este juego es que la acción sucede tanto en la super-



▲ Puedes localizar objetivos pulsando Triángulo.


▲ En la superficie terrestre encontrarás personajes de este estilo.


▲ Algunas bases estelares son verdaderos mamotretos.

ficie de un planeta como en el cielo estrellado.

Para ello se ha creado un motor gráfico completamente nuevo y que se mueve a las mil maravillas, con texturas de lo más sólido y efectos de luz espectaculares.

El diseño de los planetas y de las naves es impresionante y viene acompañado por un espectacular apartado sonoro que conseguirá meterte de lleno en una acción trepidante y divertida. Una acción que podrás controlar de manera sencilla e intuitiva gracias al aprovechamiento de las cualidades del Dual Shock.

Estamos ante un título maravilloso que por fin consigue conjugar los elementos deseados para este tipo de géneros. Si te gusta la acción con tintes de simulación y te apetece darte un viaje por las estrellas, éste es tu juego. PSP



Colony Wars: El Sol Rojo **no es únicamente el mejor de la saga. Es también uno de los simuladores/arcade más impresionantes y jugables para PlayStation. Con montones de misiones y localizaciones diferentes tendrás diversión para rato.**

A FAVOR	EN CONTRA
➕ Un desarrollo sencillo y comprensible	➕ Puede que la mezcla de géneros no guste a todo el mundo
➕ La curva de la dificultad está perfectamente dibujada	➕ La voz principal es algo irritante
➕ Gráficamente es impresionante	
➕ La partitura del juego es maravillosa	
➕ Se deja jugar a la perfección	
➕ Está en español	

Puntuación 92%

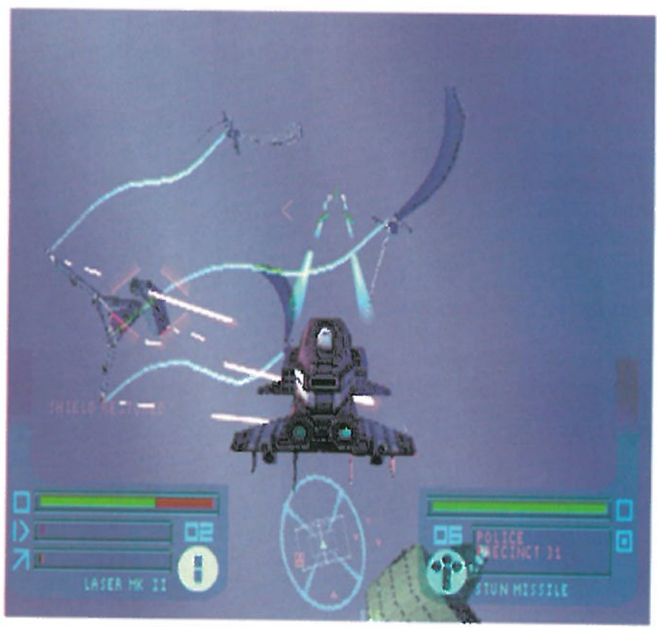
Lo mires como lo mires...

●Ya hemos dicho que *Colony Wars: El Sol Rojo* ofrece un nivel gráfico alucinante. Todos los detalles del juego han recibido un tratamiento de lujo. Diseños, texturas, iluminación, motor en 3-D y demás elementos consiguen una conjunción casi perfecta.

Para poder disfrutar de manera más completa de esta maravilla visual, nada mejor que incluir tres tipos de cámara. La cámara exterior, que permite visualizar la nave desde los propulsores traseros; la interior, donde ningún elemento te molestará a la hora de pilotar; y, por último, la vista de piloto, que es la más realista, y la que te sitúa en el lugar del conductor. Con estas tres posibilidades no puedes perderte ni un solo detalle.


▲ Desde la cabina puedes acercarte a los juanetes de los enemigos.


▲ Utilizar la cámara exterior te servirá para tener más libertad de movimientos.



▲ ¡Menudos enemigos!



▲ Esta es la vista interior, pero sin cristales.

Análisis

Coches reversibles, segunda parte

Rollcage Stage 2

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.490 pesetas**

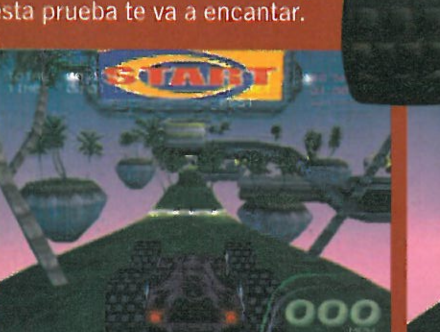
Jugadores: **1-2**
Editor: **Psygnosis**

Fabricante: **Psygnosis**
Distribuidor: **Sony**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

¡Peligro! ¡Precipicioooo!

● Una de las modalidades de juego más interesantes que encontrarás en este *Rollcage Stage 2* es el modo Terreno Escabroso. En esta opción de juego, deberás conducir tu vehículo a lo largo de una pista estrecha intentando no salirte de la carretera. Si esto sucediera unos hermosos precipicios situados a ambos lados de la pista te mostrarían, de manera más que evidente, que has fracasado en el intento. Puede parecer una prueba muy tonta y, seguramente, muchos se preguntarán: ¿por qué no vamos despacito? La respuesta es clara: porque entonces no quedarás entre los tres primeros. Esta posición te permite pasar a la siguiente pista, y tienes un total de 25.
Pero no sólo deberás tener cuidado con los márgenes, también tendrás que superar enormes saltos, complicados baches o curvas de 360º. Si te gustan los retos y la precisión a altas velocidades, esta prueba te va a encantar.



▲ Sigue la carretera y no caigas al vacío.

▲ Los cambios de rasante son una constante en este modo de juego.



▲ Amigo, el vacío te espera.



▲ Pisa el acelerador; gasta las ruedas.

El futuro está aquí de nuevo. No ha pasado ni un año y ya disfrutamos de la secuela de uno de los juegos de velocidad más originales para PlayStation

Muchos de vosotros conocéis *Rollcage*. Este juego apareció hace menos de un año y se enmarcaba dentro del género de las carreras futuristas, del cual el rey es, sin lugar a dudas, *Wip3out*. Competir con este gigante no es una tarea fácil. Pero ¿quién lo conoce mejor que sus propios creadores?

Parece que los chicos de Psygnosis están especializándose en este tipo de juegos de carreras en los que la velocidad, los escenarios futuristas y las armas son los reyes de la función.

Pero algunos conceptos separan a la saga *Wipeout* de los títulos *Rollcage*. Mientras que en el primero las naves gravitan por encima del asfalto —sería mejor llamarlo acero inoxidable—, los vehículos que utilizas en *Rollcage* son aparatos armados con cuatro enormes ruedas que les permiten dar grandes botes, ponerse boca abajo e incluso correr por el techo. Además, esta especie de automóviles son capaces de portar dos armas al unísono y de destruir algunos elementos del escenario. Gracias a estas particularidades, *Rollcage* se distanció claramente del padre de todos los simuladores futuristas y empezó su personal andadura por el competitivo mundo de los juegos electrónicos.

Contrólate

Pero, aunque el juego era más que bueno, algunos fallos le impidieron ser un monstruo de la conducción. ¿El principal? El poco control que tenías sobre los vehículos al alcanzar grandes velocidades (y las velocidades a las que se llegaba eran de vértigo).



▲ Algunos elementos pondrán a prueba tu capacidad de reacción.

La gente de Psygnosis, siempre atenta y perfeccionista, decidió enmendar el error y dotar al juego de un mayor control. Para ello parece que se ha dado más peso a los vehículos y los cambios de velocidad no son excesivamente bruscos.

Pero la cosa no acaba aquí, también se han incluído nuevas —y curiosas— pruebas, más coches, más pistas y un apartado sonoro de verdadero lujo. Gracias a estas modificaciones podemos decir que se trata de un juego excelente. Es divertido, variado, técnicamente buenísimo y ofrece horas y más horas de entretenimiento.

Sólo hemos encontrado un par de puntos negros. El primero es que, en algunos momentos (muy

Batallas y fútbol a lo Picapiedra

● Dedicamos este espacio a resaltar dos modos de juego que aparecen en *Rollcage Stage 2*. Uno es el de Batalla, en el cual dos vehículos se enfrentarán en un espacio vacío e intentarán acabar por todos los medios con su adversario. Se trata de una modalidad de juego que apareció por primera vez en *Mario Kart* para SuperNintendo y que sigue cosechando grandes éxitos en juegos de *karts*, como por ejemplo *Crash Team Racing*. La única diferencia es que, en el juego que nos ocupa, la velocidad y el control de la misma serán determinantes a la hora de acabar con el enemigo.
El otro modo es el que enfrenta a dos jugadores en una especie de partido de fútbol: un terreno abierto, cuatro agujeros en el suelo (dos por vehículo) y una pelota (que en este caso es una piedra).
Con estos sencillos elementos se crea un juego que, sin ser ninguna maravilla, resulta ideal para descargar la adrenalina acumulada.



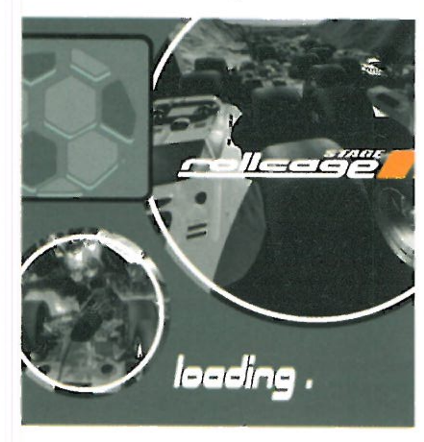
▲ Un espacio abierto y dos coches: una batalla.



▲ Cervantes ha dejado huella.



▲ Leñazos a todo ritmo.



◄ El deporte rey también invade este título.

pocos), se repiten los problemas de antaño, o sea, se pierde el control del vehículo, aunque repetimos, no es tan frecuente como en el original.

El segundo problema está en que algunas pantallas se parecen excesivamente a las del primer *Rollcage*, y a nuestro entender en vez de maquillaje deberían haber hecho la cirugía estética.

Pero estos pequeños problemillas no empañan el excelente trabajo realizado por los chicos de Psygnosis, en uno de los juegos de conducción más divertidos y veloces (quizá el más veloz) del catálogo PlayStation. PSP

PlayStation Power

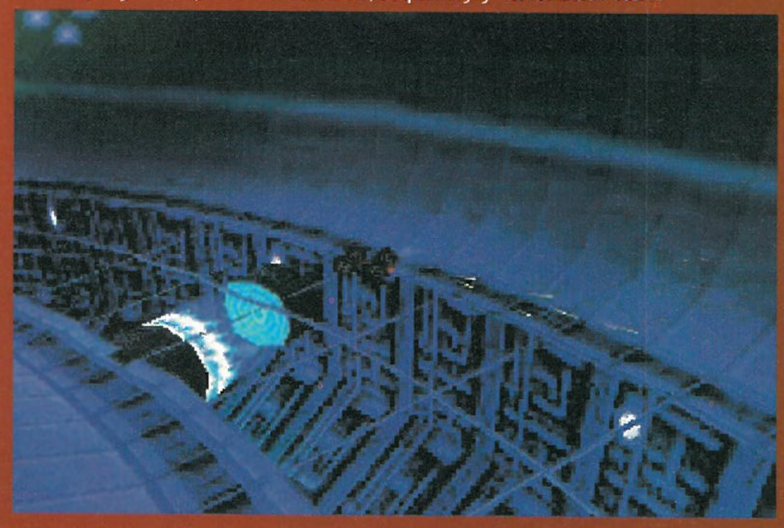
Rollcage Stage 2 es un excelente juego de carreras futuristas. Lo tiene todo para ser un verdadero número uno: velocidades de vértigo, armas por un tubo, montones de opciones, coches, pistas y un control bastante ajustado. Lástima que tenga enfrente a un verdadero monstruo como *Wip3out*. Pero, de todas formas, son perfectamente compatibles.

A FAVOR	EN CONTRA
+ La velocidad hecha juego	+ Algunos escenarios parecen clones del original
+ Tiene algunas pruebas de lo más original	+ En algunos momentos (muy pocos), perderás el control del vehículo
+ Un montonazo de coches para elegir	+ La competencia con *Wip3out* es muy dura
+ Más competiciones	
+ Excelentes gráficos	
+ Una música de ensueño mecánico	

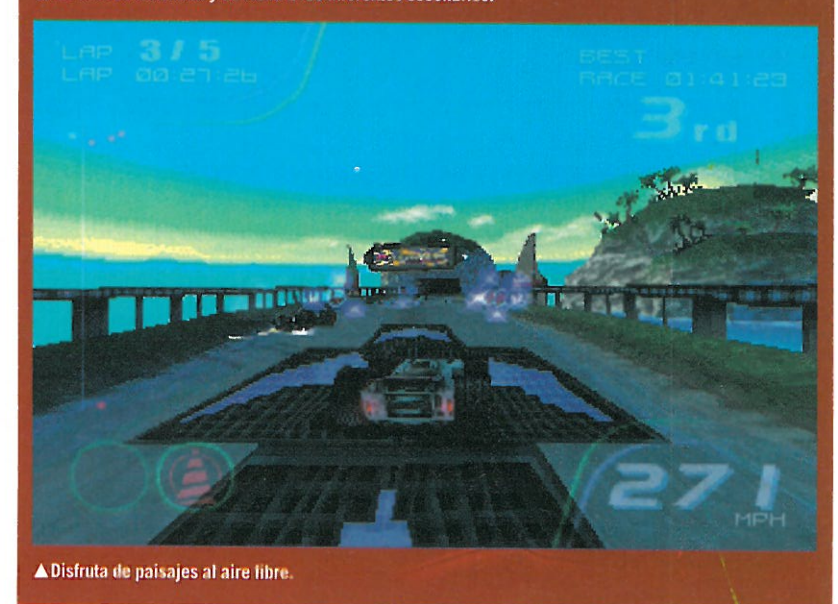
Puntuación 83%

¡Música maestro!

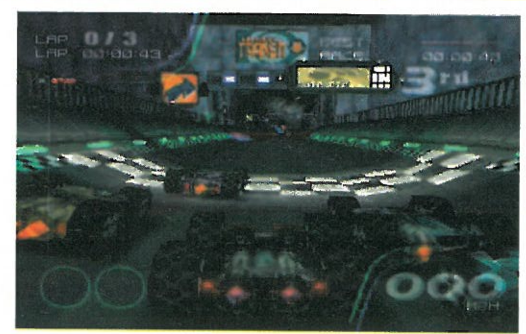
● Psygnosis sigue apostando por incluir excelentes melodías a sus juegos. La saga *Wipeout* creó una especie de moda al incluir temas de grupos actuales dentro del género musical llamado «músicas avanzadas». Siguiendo esta línea, *Rollcage Stage 2* se beneficia de un acuerdo entre la productora de música independiente Moving Shadow y Psygnosis.
Moving Shadow ha sido la encargada de compilar en un mismo CD la música de seis creadores de rabiosa actualidad en Inglaterra. Aquí van los nombres (puede que alguno os suene): Omni Trio, The E-Z Rollers, Flytronix, Dom & Roland, Aquasky y Technical Itch.



▲ La música ambienta y da ritmo a los diferentes escenarios.



▲ Disfruta de paisajes al aire libre.





▲ Cualquier terreno es susceptible de convertirse en una pista de carreras.

◄ Regreso al futuro de nuevo.

Otra de súper luchadores

Marvel Vs Capcom

Disponible: **Febrero**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Capcom**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Nuevos luchadores, antiguos colegas

● ¡Bienvenidos al túnel del tiempo de la factoría Capcom! Un lugar en el que la nostalgia se viste de lucha cuerpo a cuerpo y donde nuestros más viejos compañeros de viaje consolero vuelven para mostrar su faceta más salvaje y demoledora.

Nuestro carismático e infantil MegaMan acompañado por su perro metálico se enfrascan en una cruenta pelea con Strider mientras vemos aparecer, de manera esporádica, al caballero de *Ghost and Gobblins*. Morrigan también está dispuesta para la lucha y deberá mostrar sus vampíricas cualidades frente al poderoso Ryu. ¡Y todavía hay más!



▲Megaman está dispuesto a limpiar el polvo y las telarañas que deja Spiderman a su paso.



▲Strider se las verá con el soviético Zangief.



▲ Roll, en vez de una luchadora, parece una colegiala que hace novillos.



◀ Algunos combos transforman a los personajes en verdaderas máquinas de matar.



▶Megaman aparece acompañado por su inseparable mascota metálica.

Capcom sigue exprimiendo este filón con la categoría y el buen hacer de siempre...

Capcom es, sin lugar a dudas, la compañía reina en lo que a creación de *beat 'em ups* en dos dimensiones se refiere. Su larga experiencia empezó ya hace años con el lanzamiento de *Street Fighter*. Este juego marcó un punto y aparte dentro del mundo del entretenimiento y supuso el pistoletazo de salida para una saga que, hoy por hoy, sigue cosechando grandes éxitos. Prueba de ello es el lanzamiento de este nuevo título que, sin aportar grandes novedades (o casi ninguna), sí ofrece los alicientes de antaño: diversión, emoción, personajes conocidos e infinidad de golpes espectaculares.

Con estos antecedentes es imposible pensar que los chicos de Capcom serían capaces de realizar una chapuza o, ni siquiera, un juego mediocre. Porque lo cierto es que este programa es excelente. Gráficamente es envidiable. Posee unos personajes inmensos —perfectamente definidos— y una excelente movilidad. Lo mismo que sucede con los decorados, los cuales rebosan detalles por los cuatro costados y recrean a la perfección lugares de todo tipo: montañas, ciudades, laboratorios... La jugabilidad es inmensa gracias a que la variedad de movimientos y combos es interminable. Además, el juego sigue ofreciendo la opción de cambiar el luchador en medio de la acción. Esta posibilidad, además de ser una arma más que desconcertante contra el enemigo, también demuestra el esfuerzo y el buen hacer de los chicos de Capcom en cada nueva entrega.

Por si fuera poco, tenemos la sensación de que Capcom ha querido hacerse un autohomenaje incluyendo a ciertos personajes que forman parte de su historia y esto es fenomenal para los que hemos crecido al tiempo que esta



▲Menuda cara de brutos tienen estos dos en este combate...

Cruce de caminos

● Una de las opciones más curiosas es la llamada *Cross over.* En ella se enfrentan dos parejas formadas por los mismos integrantes.

Tú eliges un luchador y la máquina elige otro. Es en este momento en el que tu personaje se convierte en el segundo de a bordo de la CPU y su principal luchador se une a ti. Puede que te parezca algo insulso, pero lo cierto es que una vez empezado el combate la cosa cambia de color. Golpearte a ti mismo y disfrutar de las mismas combinaciones de la máquina es un placer. Y también es un buen espejo donde mirarse y saber hasta dónde llegan nuestras posibilidades de ataque.



▲ No se trata de un espejo; es un combate a muerte.



▲ Y menudo combate.

empresa nipona. A los típicos Spiderman, Ryu, Gambito y compañía, se han unido figuras del carisma de Megaman, Strider (sí, aquél que utilizaba una espada en el famoso juego de plataformas) y hasta en algún momento asomará por la pantalla el protagonista de la saga *Ghost and Gobblins* cuando realices alguna combinación de golpes. También existen nuevos luchadores sacados del cómic como, por ejemplo, el increíble Venom que es, nada más y nada menos, que la versión maligna del hombre-araña. En total, más de una veintena de luchadores, de los cuales una gran parte están escondidos.

Los modos de juego son los de siempre: arcade, Batalla y Cruce de caminos (para que se enfrenten dos parejas iguales).

También gozarás de la posibilidad de disfrutar de las diferentes ilustraciones utilizadas en los anteriores juegos, así como de algunos finales. Esta opción ya aparecía en la recopilación *Capcom Generations* y es ideal para nostálgicos.

La posibilidad de elegir a dos personajes para cada batalla y que de vez en cuando se unan para realizar un golpe demoledor sigue siendo factible en este título. Se ha incluído una especie de zoom que aumenta la imagen cada vez que tomas por el gaznate a tu oponente.

Diversión a tope

Otro punto digno de mención es el apartado de ilustraciones durante los tiempos de carga. Siguiendo la tónica que empezó *Rival Schools* —también de Capcom—, los dibujos de los *loadings* son excelentes grabados que muestran diferentes facetas de los héroes.

Por último, y como viene siendo norma general en este tipo de juegos, el apartado sonoro está cuidado al máximo ofreciendo envolventes sintonías, acompañadas por sonidos de lo más contundente, los cuales ilustran a la perfección cada uno de los combates.

En definitiva, estamos ante un excelente juego de lucha en 2-D, que aporta grandes dosis de diversión, unos excelentes apartados gráficos y sonoros y unos personajes que son, sin lugar a dudas, verdaderamente míticos. Ahora, si esperas algo nuevo y revolucionario, éste no es el título que estás buscando. PSP



***Marvel Vs Capcom* es un «más de lo mismo» pero de gran calado y profundidad. Técnicamente es perfecto. Su jugabilidad es envidiable y el carisma de los protagonistas incuestionable. Te hará disfrutar si buscas diversión inmediata. Si buscas algo «nuevo», sigue tu camino.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Excelentes gráficos	− Es más de lo mismo
+ Un apartado sonoro de lujo	− Es más de lo mismo
+ Jugabilidad a tope	− Es más de lo mismo
+ Combos súper espectaculares	
+ El carisma de sus protagonistas	

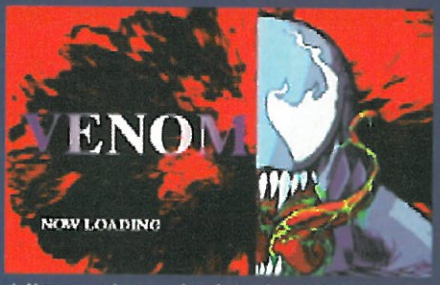
Puntuación 83%

Por donde te plazca

● Parece que los mejores ilustradores se hayan unido a Capcom para desarrollar las pantallas de loadings del juego.

Stan Lee, creador de la mayoría de los personajes Marvel, estaría muy orgulloso de ver de qué modo han llegado sus criaturas hasta el mundo PlayStation.

Siguiendo la moda iniciada por *Rival Schools* —aquel *beat 'em up* tridimensional de contundentes combos—, *Marvel Vs Capcom* también ofrece excelentes dibujos en los tiempos de espera. Muchos diréis «pero ¡si no queremos esperar!», y tendréis razón pero, ya que esperar es norma de la casa, por lo menos que la demora sea agradable y no nos recuerde a la sala de espera del dentista ¿no?



▲ Venom es el personaje más bestial y salvaje del juego.

▲ Capitán Comando vuelve al cabo de los años en este CD de lucha.



▲ El único especialista en póker de lucha no podía faltar a su habitual cita consolera.



▲ Spider está muy bien acompañado.

Más real que nunca

Thrasher

SKATE AND DESTROY

Disponible: **Febrero**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Take 2/Rockstar**

Fabricante: **Z-Axis**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Lánzate sobre ruedas

●Los controles de *Trasher* son bastante intuitivos y no tendrás ningún problema para superar las piruetas de la calle. Si te golpeas con las cosas, aclárate con el ritmo que llevas primero y... lánzate.

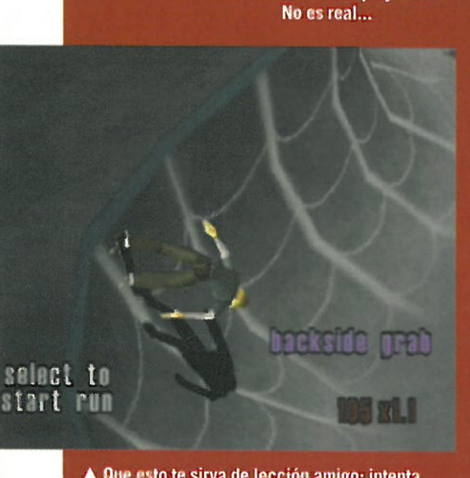


▲ ¿Eres capaz de hacer esto en la vida real? ¿O sólo desearías poder moverte con un *skate*?



▲ Un 50-50 *grind* por el lateral de un muro de cemento de poca longitud. ¿Cuántos huesos rotos?

► ¡Qué gozada! ¡Siente ese ímpetu! Va tan alto en el aire. ¡Vaya héroe! No es real...



▲ Que esto te sirva de lección amigo: intenta hacer un *backside grab* y vas a tener una caída muy fea.



▲ Dale a uno de los botones de trucos, *ollie*, patada o 180° antes de llegar al final.

Pisándole los talones a *Tony Hawk's*, aquí llega otra deslumbrante simulación de *skateboard*, ¡alégrate!

Seguro que tú eres de los que al oír por primera vez el título del fantástico *Tony Hawk's Skateboarding* dijo ¿Tony qué? Pues no te atrevas ahora a decir lo mismo. ¿Increíble? El *skateboard* hace su aparición en PlayStation y, de repente, resulta que tenemos dos simuladores de *skate* extraordinarios en nuestras manos.

El modernísimo equipo de software de Rockstar —el mismo que nos proporcionó los sádicos y anárquicos placeres de las series *GTA*— ha realizado un trabajo muy productivo al obtener el permiso para usar el título de la famosa revista de *skate*, *Thrasher*. Un trabajo tan serio que los prolíficos editores han unido algunas de las marcas más de moda en el mundo del *skateboard*: desde fabricantes de tablas hasta diseñadores de ropas anchas, para patrocinar esta aventura de calidad. Y toda esta publicidad no ha sido sólo un inteligente bombo publicitario. La mercancía está servida.

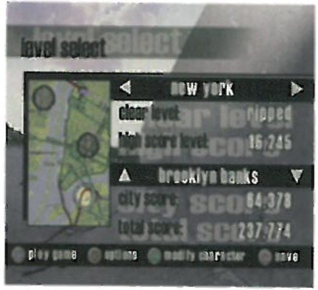
«Mientras Tony Hawk's es el rey de la rampa, Thrasher es su equivalente en estilo libre. La calle es el lugar preferido para la demostración de tus habilidades»

Viajar a Alemania

● Empieza en la ciudad de tu equipo, marca puntos e impresiona al juez invisible. Conquista el lugar y luego pasa a la próxima ciudad. Al final vas a una competición internacional para ser un profesional, en Alemania.



▲ ¡Por fin! Nueva York. Fíjate en el famoso puente de Brooklyn al fondo. ¿No sería genial patinar por todo el puente? Y también bajar por el brazo de la Estatua de la Libertad y...



▲ Brooklyn, Nueva York, el East Side londinense. ¿Conoces el lugar? ¿No? ¡Oh!, estamos perdidos.



▲ De vuelta a la Inglaterra de siempre. ¡Ah, el Támesis! ¿Esto es Canary Wharf?



▲ Así es en tu ciudad ¿no? Patina un poco por ahí y cuando la policía aparece, «¡brummn! ¡Brummn!».



▲ La rampa araña alemana es la mejor. ¡Ahora es tu oportunidad para ejecutar algunas locas volteretas y piruetas con o sin agarre!

Estilo libre

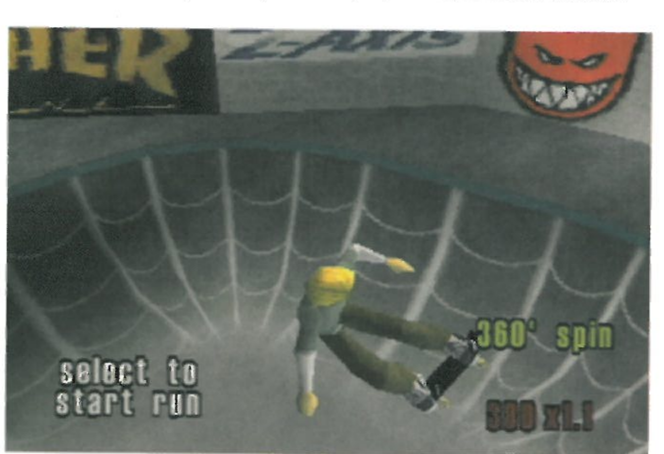
Te sorprenderá, sin embargo, la gran diferencia entre *Trasher* y *Tony Hawk's:* el realismo. A diferencia de lo que ocurre en *Tony Hawk's*, puedes controlar la aceleración de tu personaje. Y una vez que patinas a una velocidad adecuada, puedes alucinar con una serie de piruetas que ya te gustaría poder ejecutar en la vida real.

Si *Tony Hawk's* es el rey de la rampa, *Thrasher* es su equivalente en estilo libre. La calle es el lugar preferido para exhibir tus habilidades, aunque también la rampa hace su pequeña aparición. Empiezas en tu ciudad como primera localización, y tienes que darte una vuelta de práctica por el nivel antes de empezar tu desafío. Luego será el momento de hacer tantas piruetas de alta puntuación como puedas, durante un tiempo limitado. Ten cuidado con los taxistas locos.

Thrasher es mucho más difícil que *Tony Hawk's*, pero si te empeñas no tardarás mucho en ver recompensada tu práctica. En cada nivel que completes, deberás hacer una pequeña serie de piruetas, empezando por las más sencillas. Cuando alcances el último nivel, serás un auténtico maestro de las piruetas en el aire y de los doble saltos mortales con patada incluída. Aunque es una experiencia con más clase, por increíble que parezca, no es tan divertida como en *Tony Hawk's*: el ritmo no es tan rápido, no haces otra cosa más que superar piruetas y el modo para dos jugadores no es un cara a cara.

Estilo propio

Vaya, con todo esto queremos decir que es un simulador de *skateboarding* genial. *Tony Hawk's* te da estilo arcade, *skate* para exhibición profesional, mientras que *Thrasher* representa exactamente aquéllo que te encontrarías si empezaras de verdad con el *skateboard*. PSP



▲ Nos encanta ese rostro en el fondo, pero nos da la impresión que se va a hacer mucha pupa...



Un simulador de *skateboard* casi perfecto. Es mucho más serio que el estilo arcade de *Tony Hawk's*, y por eso podría desanimar un poco a los no aficionados al *skate*.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Piruetas en el aire	− En el modo para dos jugadores, la pantalla no se divide
+ Todo parece tener mucho estilo	− Las animaciones tienen pinta de muñeca de trapo
+ Escenarios fantásticos	− Si no te encanta el *skateboard*, ¡no lo compres!
+ Simulador realista	

Puntuación 89%





Ready 2 Rumble

Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Midway**

Fabricante: **Midway**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Al fin tenemos un divertido juego de boxeo 'em up para PlayStation... y también a un tipo que no para de gritar

Se ha dicho mucho de este título, en gran parte porque se ha exagerado mucho sobre la versión Dreamcast. La puesta en escena para PlayStation ha sido menos ruidosa, pero esto no significa necesariamente que no se pueda celebrar dando voces.

Gráficamente el juego reluce por sí mismo, los 16 jugadores tienen muy buen aspecto y se mueven sutilmente. El programa está extremadamente bien animado y las secuencias finales del título están de miedo... por lo que verás a estos imitadores de dibujos animados aún mas raros. El eterno problema que tiene *R2R* es el control de los personajes. Además de tener una lamentable secuencia de movimientos, durante el tiempo que tardas en darle a una combinación de botones —o un solo

Cómo se gana en R2R

● Si quieres ganar en este juego, sea quien sea el personaje con el que juegas, sigue estas simples reglas y lo conseguirás:
1 Retírate de tus oponentes.
2 Espérate a que ellos empiecen a moverse.
3. Cuando lo hagan, apártate y aprieta Triángulo. Esto les dará una fuerte bofetada y los apartará.
4. Repite los pasos 1 a 3 una y otra vez.



▲ Muy bien amigo, aquí está el gran tipo, apártate y prepárate para darle una paliza.



▲ Cuando le hayas dado, caerá noqueado.



▲ Manténte levantado y aunque te retires tendrás que moverte hacia delante para alcanzar la posición.

▲ ¡Ooh! ¡Ha recibido un desagradable golpe!



▲ Y éste es el último resultado. O no, si quieres equilibrar el juego.

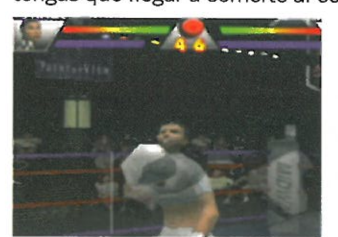
¿Quién es Michael Buffer?

● Bueno, resulta que Buffer es un locutor que retransimite peleas pero es tan famoso en Estados Unidos y tan bueno en su trabajo que ha aparecido en *Friends*, *Ally McBeal*, consiguió un hit (aunque como esto ocurrió en Alemania no cuenta) e incluso es famoso en Japón. Ahora han sido los cazatalentos de Midway los que han conseguido que aparezca en su título y que done su voz. «Let's get ready to rumble» ha sido el sello de sus pulmones, ya ves.

▲ «Daaamas y caballeeeros...» es cierto que este individuio sólo encarna cierto descaro o atrevimiento —no es más que un chaval chillón— aun así, nos gusta.

Gánatelo, muchacho

● Los juegos de boxeo no parecen funcionar bien en la PlayStation pese a que ha habido varios intentos hechos con esfuerzo como *Knockout Kings.* Pero la verdad es que, si ya tenemos la trepidante acción que nos proporcionan los golpes y tortazos de *Tekken* ¿cómo podemos encontrar aliciente a los límites y confines del ring? ¿Funcionará algún día? Es cierto que el éxito cinematográfico de *El Club de la Lucha* tiene que ver con que haya un gran número de productores trabajando en ello... o a lo mejor la solución sería conceder una licencia al estilo Tyson, donde tengas que llegar a comerte al contrincante...



▲ Al fin *R2R* ha intentado animar un poco la cosa con...



▲... la inclusión de chicas y personajes de distintos pesos. Esto significa...



▲ ... que se han incluido algunos movimientos un tanto especiales, pero nada que no puedas...



▲ ... encontrar en un número uno de la lucha como *Tekken* ¿Llegará a funcionar el boxeo algún día?

«El juego está extremadamente bien animado y las secuencias finales del juego están de miedo»

puñetazo—, puedes suspirar un par de veces antes de que algo ocurra. Estos retrasos son como una mala conexión con el satélite.

Sigue insistiendo

Es esta demora, junto con la parca selección de golpes y puñetazos, lo que hace que el potencial de puntuación caiga unos cuantos enteros. Puedes elegir un puñetazo y evitar el uso de los bloqueos, simplemente machacando el mismo movimiento. Si aprietas Triángulo y te retiras, tendrás un movimiento que, el 90% de las veces, te hará ganar el combate.



▲ ¡Caramba! Un golpe desventurado de tu oponente te hace agarrar las cuerdas para no caerte.

¡A por el premio!

Mientras el juego cae como el plomo por la escala de la puntuación, nosotros nos fijamos en el envolvente modo un jugador, como si de un acto de gracia se tratase. Aquí, entrenas a un personaje y lo que debes hacer es luchar, tanto en las peleas, como en los combates con trofeo, y todo para conseguir el dinero necesario para seguir entrenando. El problema es que no es tan envolvente y los subjuegos de entrenamiento son puro aburrimiento. Puedes reservarte a tu alumno para que juegue contra un compañero, lo cuál está muy bien.

El modo para dos jugadores casi siempre proporciona más entretenimiento, pero en este caso, sufre del mismo mal que el del modo individual. Los movimientos son limitados comparándolos con los de los *beat 'em ups* existentes. ¿Preparado para el combate? No del todo. PSP

PlayStation Power

Este juego parece una conversión poco convincente de Dreamcast, lo cual es una lástima. Tenía potencial y hubiera podido ser un rival... pero los controles lo han hundido

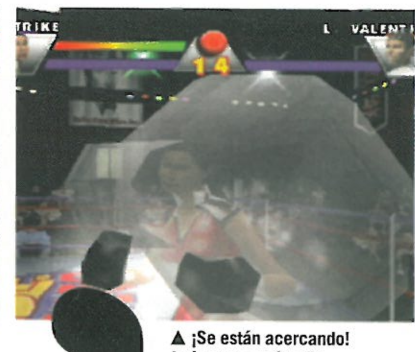
A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Los gráficos están bien	⊖ No hay suficientes movimientos
⊕ El juego va a mejor y te seduce	⊖ Responde demasiado despacio
⊕ Bonitas secuencias finales	⊖ Los modos para un y dos jugadores son aburridillos

Puntuación 71%

Muy sonoro

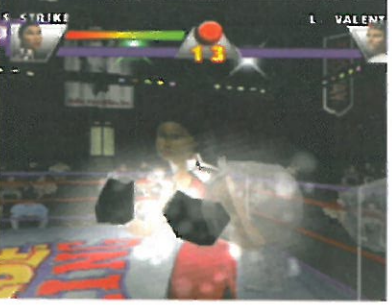
● Cada vez que propinas un duro puñetazo consigues una letra de la palabra «RUMBLE» debajo de tu luchador. Dale a los botones laterales inferiores y llegarás al modo Rumble... Esto te proporcionará nuevos y brillantes puños para hacer más daño. Ve con cuidado, ya que si accedes al modo Rumble en medio de un ataque de tu oponente recibirás una buena paliza. ¿Culpamos al mal diseño o a unos programadores despistados?

▲ ¡Oh! sus guantes se han vuelto chispeantes, asegúrate de mantenerlos lejos de tu cara.



▲ ¡Se están acercando! Apártate o será tu fin.





▲ Ya la volvemos a tener aquí, meneando esas manitas. Y ya sabes qué ocurrirá...

▼ ... te hará estallar.



International Track & Field 2

Disponible: **Marzo**
Precio: **9.490 pesetas**

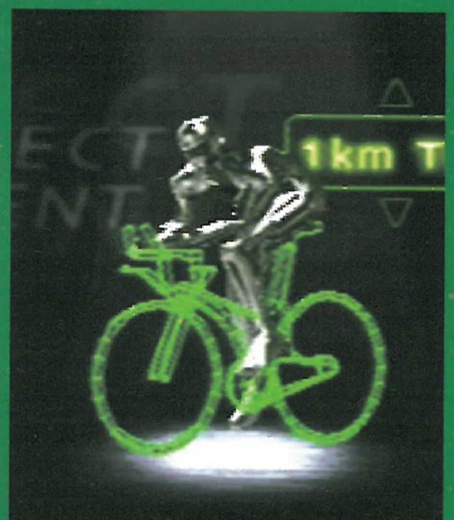
Jugadores: **1-4**
Editor: **Konami**

Fabricante: **Konami**
Distribuidor: **Konami**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Vibration/ Multi-Tap**

Emulando a Olano e Induráin

● Sin lugar a dudas las pruebas de ciclismo en el velódromo son unas de las más atractivas del juego. La velocidad a la que se mueven las piernas de los corredores, la perfección con la que la cámara sigue a ambos corredores y el inmenso tamaño de los corredores, las convierten en un punto de fuerte atracción.
Sudarás la gota gorda para conseguir algún récord. Te costará lo tuyo llegar hasta las finales. Pero si ganas a tus adversarios, aunque sólo sea por una cabeza de ventaja, habrá valido la pena dejarse la yema de los dedos...





▲ Es un modo espectacular y divertido, pero algo cansado.

◀ Seguro que al mejor atleta español de todos los tiempos le fascina esta prueba.

Llega el efecto 2000 al mundo de los simuladores. Este año olímpico tenía que empezar con un buen simulador de JJOO...

Konami, aparte de ser la creadora del fenomenal *Metal Gear Solid*, es una de las compañías más famosas en lo que a simulación deportiva se refiere. Mucho antes de que Electronic Arts irrumpiera en este género con sus licencias millonarias, Konami había creado un sinfín de juegos en los que el deporte se practicaba vía Pad. Uno de los títulos que más fama le supuso a esta gigante nipona de los videojuegos fue *Track & Field*.

Este programa vio la luz en montones de plataformas de entretenimiento, e incluso la primera entrega para PlayStation ya forma parte de la gama Platinum.

La historia iba de lo siguiente: un montón de pruebas olímpicas, un montón de países con sus respectivos atletas y solo, o con unos colegas, empezabas a aporrear los botones del Pad (*joystick* en aquella época). La verdad es que la cosa no iba de estrujarse el cerebro, ni de buscar montones de objetos, pero bajo este simple y rudimentario funcionamiento se escondían miles y miles de horas de entretenimiento y «pique» con los colegas.

Konami es consciente de la parte «animal» que todos los amantes de las consolas llevamos dentro —por mucho que juguemos a *Tomb Raider* o al *Tetris*—, y este año olímpico es ideal para recuperar aquellas primarias emociones y relanzarlas mejoradas gracias a los avances tecnológicos.

Conviértete en el rey de las ampollas

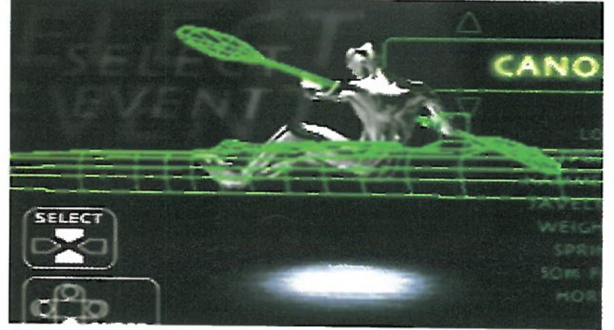
El primer cambio, y el más evidente, afecta al aspecto gráfico del juego. Si bien la primera parte parecía una parodia de los verda-



▲ Con un poco de suerte nuestros chicos darán la campanada.

Remar es un placer, sensu...

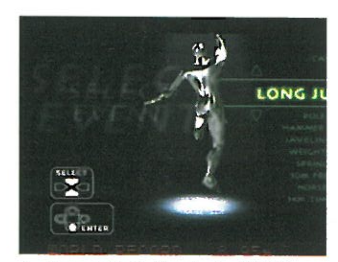
● Otras pruebas de gran atractivo son las que te permiten elegir la canoa, armarte con un remo y seguir un ritmo muy marcado en la acción. Estas pruebas, además de que se realizan al aire libre, son muy interesantes e intensas ya que, a diferencia de otras, permiten la participación simultánea de cuatro jugadores.
Esta prueba es ideal para los poseedores de un Multi-Tap que quieran demostrar sus dotes en el deporte del remo. No pierdas la oportunidad de participar en este maravilloso acontecimiento.



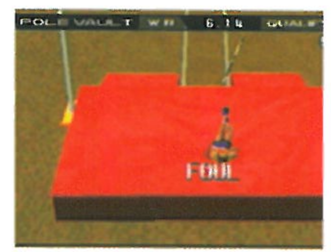
▲ Aunque parezca mentira, España tiene a grandes remeros en sus filas.



▲ Cuatro remadores y un destino.



▲ No se trata de *Terminator 2.* Estás ante *Track & Field 2,* que no es lo mismo.



▲ El salto de pértiga es una de las pruebas más difíciles.

deros atletas, en esta segunda se ha optado por dotar al juego de un mayor realismo. Tanto los estadios como los atletas han aumentado de tamaño y de volumen.

En los estadios el público ruge, llena las gradas y hace notar su presencia. Con este elemento, la emoción gana muchos enteros y nos permite sentirnos como si estuviéramos en un verdadero estadio olímpico.

Los atletas, y sobre todo sus estructuras corporales, se adecúan a las diferentes pruebas que realizan. Este factor es importante, ya que nos parece imposible imaginarnos a un levantador de peso subido a una bicicleta con la intención de batir el récord de velocidad. En este aspecto, el trabajo de Konami es notable.

También lo es en el número de ejercicios disponibles. Tendrás la posibilidad de participar en un total de 12 pruebas diferentes, aunque no todas son atractivas y algunas acaban siendo algo pesadas. Es una lástima que en general estas pruebas sean demasiado repetitivas en cuanto al desarrollo y, a no ser por algunos cambios, casi todas parecen iguales. Pero, si te gusta enfrentarte a un colega, tiene su gracia.

Este factor, el de la competición contra otros colegas, es el que mayor atractivo da a este título. Jugar solo está bien durante un ratito, pero a la larga, te aburrirás. En cambio, si te juntas con otro o con tres colegas más, la diversión llega a límites insospechados. Superar a tus amigos por una cabeza en el *foto finish*, saltar un centímetro más que tu oponente o realizar la figura más espectacular



▲ Puedes aumentar la dificultad de los ejercicios, pero será mejor empezar por lo más fácil.

que el vecino se convertirá en una obsesión en el modo multijugador. En las pruebas en las que pueden participar hasta cuatro de manera simultánea, la diversión se multiplica aún más.

En definitiva: un gran juego a nivel técnico, unos gráficos excelentes y un apartado sonoro notable, con un gran número de pruebas pero con un desarrollo de las mismas algo repetitivo. Ahora bien, no te pierdas el modo multijugador. Te enganchará al Pad. PSP



▲ La diferencia de anatomías se hace patente en la prueba de levantamiento de peso.



***International Track & Field 2* es un buen regreso al pasado con el nivel de exigencia y de desarrollo tecnológico del presente. Es una excelente noticia, ya que no hay demasiados juegos de estas características. Pero no todo es bueno en este título, ya que el desarrollo de las pruebas puede llegar a aburrirte.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ Unos excelentes gráficos	− A la larga se hace repetitivo
+ El apartado sonoro es muy bueno	− Jugar solo no es demasiado emocionante
+ Algunos ejercicios son una maravilla	− Algún desarrollo más original no hubiera estado mal
+ El número de pruebas es más que aceptable	
+ El modo multijugador te impedirá soltar el Pad	

Puntuación 83%

Con novedad en el frente

● Uno de los problemas que encontrarás en *International Track & Field 2* es la repetición en el desarrollo de las pruebas. Normalmente sólo se trata de aporrear dos botones para conseguir una gran potencia. Por suerte, la prueba del potro te permite variar un poco la estructura general. En esta prueba, deberás realizar unas combinaciones de botones en un período de tiempo limitado, el que va desde que el atleta salta hasta que cae al suelo. Como si se tratase de *Parappa The Rapper* conseguirás grandes piruetas pulsando a gran velocidad las diferentes secuencias predeterminadas. No se trata de algo muy original, pero es variado dentro del juego.



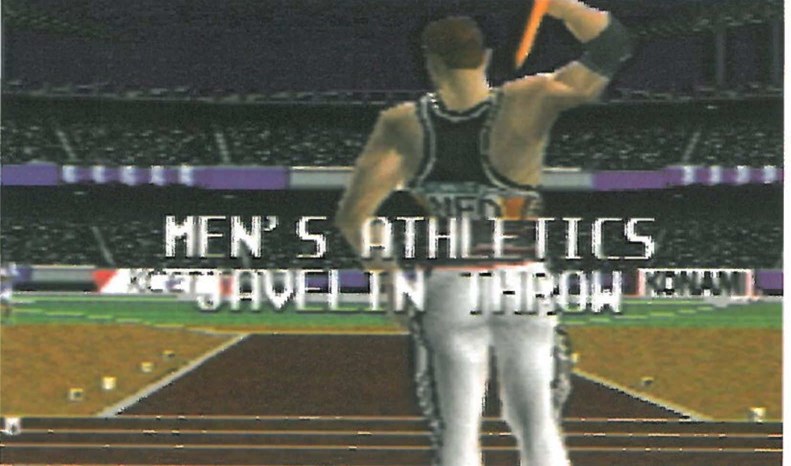
▲ La potencia y la precisión se dan cita en esta prueba.

CONFIGURATION
HORSE VAULT
PLAYER1
JUMP
COMMAND
VIBRATION
PRESS START

▲ En este ejercicio, los comandos son algo más complejos.



▲ ¿Cómo acabará el salto?



▲ El estadio ruge con la emoción...

Análisis

Frío como el hielo

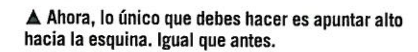
NHL 2000

Disponible: **Sí** Precio: **7.990 pesetas**	Jugadores: **1-2** Editor: **EA Sports**	Fabricante: **EA Sports** Distribuidor: **Electronic Arts**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Pad analógico**

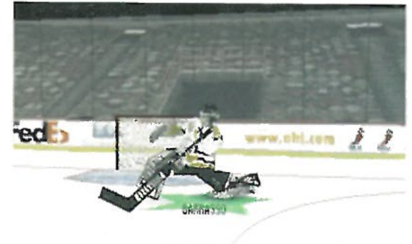
¡Goooooo!!

● ¡Vaya golazo! A ver si al menos en la repetición vemos cómo ha sido. Ahí va... ¡Vaya! Nos hemos quedado igual que antes. ¡Será posible!





▲ Ahora, lo único que debes hacer es apuntar alto hacia la esquina. Igual que antes.



▲ ¡La bola entró! Pero no te enterarás hasta que no veas la repetición.

¡Qué regate!

● *NHL 2000* ofrece algunos movimientos geniales, pero la mejor forma de anotar consiste en pasar el disco sin parar. Puede que no sea tan emocionante como un «sombrero» (o como se diga en términos de hockey), pero al menos funciona.

► No intentes marcarte una floritura. Te partirán algún hueso.



▲ Eso te pasa por intentar regatear al contrario con algún movimiento de fantasía. ¡Pardillo!



▲ Pasa el disco y marcarás antes de que te des cuenta. Si es que eres un figura...

Imagina a FIFA 2000 sobre una pista de hielo y a los jugadores con patines y enorme sticks. Eso es NHL 2000

Nos vamos a parecer a tu abuelo cuando se burla de la música *dance* que tanto te gusta, pero no te enfades. En nuestra más humilde opinión, todos los juegos de hockey sobre hielo son iguales.

A diferencia de los títulos de golf o tenis para PlayStation, no hay versiones de dibujos animados ni, como en el caso del fútbol, simulaciones realistas. En resumen, el hockey sobre hielo no cuenta con su propio *ISS*.

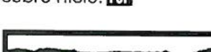
NHL 2000 no va a cambiar el panorama. Ya sabemos que puedes elegir a los New York Knicks para jugar un emocionante *play-off* final, pero eso pasa con todos. Y, al igual que el resto de juegos de hockey, en cuanto empieza el partido, lo difícil es saber dónde está el disco que has de colar en la minúscula portería.

Al principio ni te enterarás de que has marcado hasta que el comentarista lo anuncie con un alarido y empiece la repetición. Pero anotar es fácil, ya que tan sólo hay unos pocos métodos para conseguirlo. Nada de complicados *driblings*, ni de jugadas de estrategia: un simple disparo desde la frontal del área bastará.

Buenas maneras

¿Acción a raudales, métodos para marcar sencillos y buenos comentarios? ¿Se trata de *FIFA* sobre hielo? *NHL 2000* es el mejor juego de hockey sobre hielo hasta la fecha, se desarrolla a una velocidad de vértigo y ofrece unos gráficos impecables. De hecho, los jugadores demuestran unas habilidades similares a los de *FIFA*.

Pero anotar un gol aburrido con los Knicks en *NHL 2000* no es lo mismo que marcar un golazo con España en *FIFA 2000*. En el mundo real, el hockey sobre hielo es casi tan bestia como el boxeo, pero, al igual que *NHL '99*, este título parece pensado para toda la familia. Así pues, olvidémonos del realismo y del *ISS* del hockey sobre hielo. PSP



PlayStation Power



Al igual que *NBA Live 2000*, *NHL 2000* es una remodelación decepcionante de la versión del 99. Puede que sea el mejor juego de hockey sobre hielo del momento, pero si ya tienes *NHL '99*, pocas cosas nuevas vas a ver.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Gráficos suaves	⊖ Anotar es aburrido
⊕ Los mejores equipos y jugadores	⊖ No hay bastante acción
⊕ Bastante realista en casi todos los aspectos	⊖ Enfoques molestos
⊕ El mejor juego de hockey para PlayStation	⊖ Es igual que NHL '99
	⊖ Le falta brutalidad



Puntuación 79%

Supercross 2000

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **EA Sports**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

¿Habrá conseguido EA salir a flote donde tantos otros se han hundido? ¿Habrá creado un juego de motos de calidad?

Este tributo a las motos de trial es uno de los más precisos y entretenidos para PlayStation. Sin embargo, eso no quiere decir que haya conseguido plasmar al detalle la habilidad, el equilibrio, el peligro y la fascinación del mundo del motocross, ya que es divertido y frustrante, jugable e injugable a partes iguales.

Si se tratara de un juego de fútbol ya habría fracasado, porque los *FIFA* e *ISS* de este mundo lo superarían con creces. No obstante, no es el deporte rey; es un juego de motocross, la versión yanqui de nuestras carreras de motos sin circuitos ovales, y con pilotos que llevan cascos planos. Como tal, no hay muchos juegos que le hagan la competencia.

Normalito

A pesar de todo, *Supercross 2000* presenta algunos problemas: los controles son delicados y demasiado sensibles, y la opción de estilo libre o piruetas entretiene un rato, pero no adquiere identidad propia dentro del juego como es el caso de la saga *Cool Boarders*. Además, la naturaleza de este deporte, que consiste en correr a toda pastilla por unas rectas interminables para, de golpe, reducir a tope y tomar una curva endemoniada a velocidad de caracol, no resulta demasiado atractiva.

Mejora razonable

Con el tiempo te acostumbrarás a los fallos y, durante un ratito, hasta se los perdonarás. Te enganchará algún tiempo, pero al final los nervios te podrán, y acabarás dejándolo de lado. Tan sólo los fanáticos de este deporte —si es que hay alguno a este lado del Atlántico—, serán capaces de sacarle el máximo provecho y pasarlo bien. EA mejora con este título el nivel del género de las motos, pero todavía está a años luz de los estándares de diversión que imperan hoy día en el universo de las consolas. Habrá que esperar, tal vez a... *Supercross 2003*. PSP



▲ Mira cómo te ves por tu mala cabeza. ¡Traga barro!

PlayStation Power

Un buen esfuerzo para tratarse del género de las carreras de motocross. Capta el espíritu de este deporte, pero eso no quiere decir que sea un gran juego.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Animación realista	− Carreras frustrantes
+ Capta el espíritu de este deporte	− Menos calidad que otros géneros
+ Producto de calidad EA	− Controles terribles
	− Tiempos de carga marca EA

Puntuación 74%

Estilo libre

● Con el botón Círculo puedes ejecutar unas cinco piruetas en el aire.

▲ Los escenarios del estilo libre son estadios enormes, ideales para saltar por los aires.



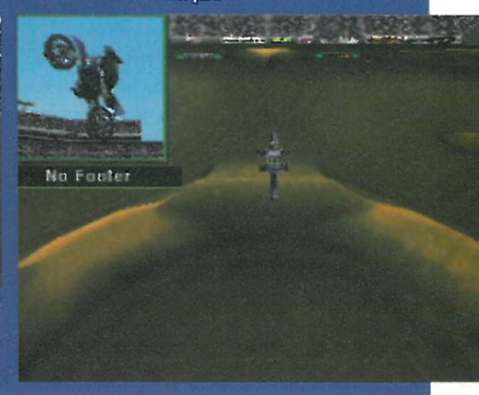
▲ Si quieres, puedes aterrizar sobre una rueda, pero que no sea la delantera.



▲ En este circuito central, debes aterrizar sobre las rampas.



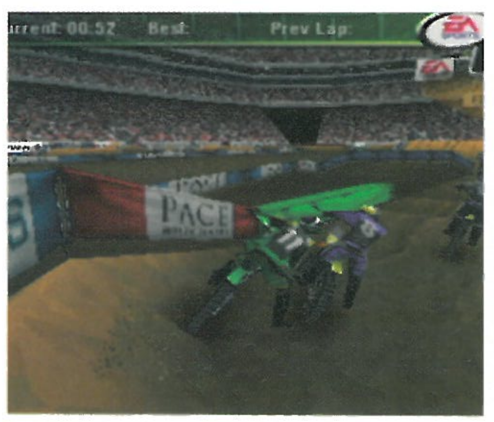
▲ No hay tiempo para descansar: da media vuelta y continúa con las piruetas.



► Podrás ver tus movimientos en una minipantalla de televisión.

Control en tierra

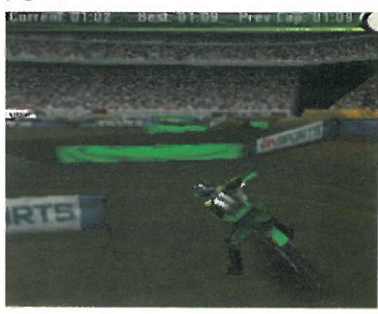
● Para hacer el caballito, tira hacia atrás (va de perlas para salir en las curvas más cerradas), y pulsa derecha al mismo tiempo. Cuando empieces a moverte, tira hacia adelante y endereza. Si eres propenso a las ampollas, colócate el botiquín al lado.



▲ Encierra a los rivales en las curvas, gira a tope, y procura adelantarles. ¡Es más fácil decirlo que hacerlo!



▲ Dóblate bien en la curva y, si vas bien pegado, sal levantando rueda.



▲ Algunas curvas son tan cerradas que dan miedo. Reduce a tope.

Discworld Noir

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **GT Interactive**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria

Todos hablan

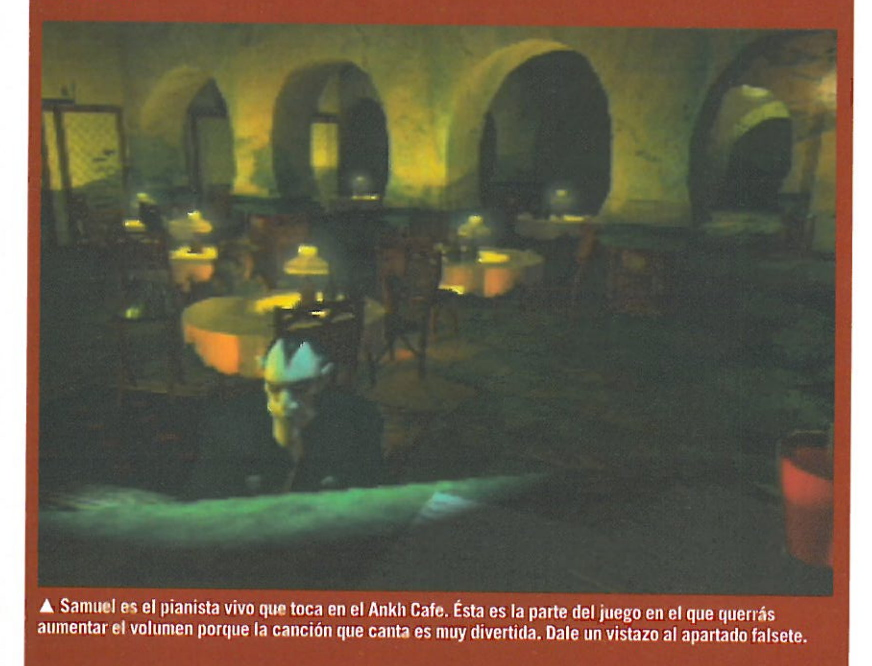
● Las conversaciones son sólo para auténticos fans del famoso escritor Terry Prachett. Las bromas poco sutiles tienen un factor de susto que está al borde del dolor físico.



▲ Éste es nuestro héroe, Lewton. Como puedes ver por el enorme cuchillo que lleva en el estómago, él no es él mismo al principio.



▲ Carlotta te paga para que encuentres a su compañero desaparecido. Por lo que ha dicho Lewton, parece que quiere echar una ojeada a algo más que su caso.



▲ Samuel es el pianista vivo que toca en el Ankh Cafe. Ésta es la parte del juego en el que querrás aumentar el volumen porque la canción que canta es muy divertida. Dale un vistazo al apartado falsete.



▲ Éste es Nobby. Gracias a él descubres que Lewton había sido miembro de la milicia de la ciudad.



▲ Al capitán podrás encontrarlo al fondo del Ankh Cafe. Tendrás que hablar con él.

▲ Ali Kahli es el mensajero enano que encuentras fisgoneando en tu oficina.

Los juegos de apuntar y señalar nunca han sido emocionantes y las novelas de fantasía de Terry Pratchett ya no son lo que eran...

Lo que es una verdadera pena en *Discworld Noir* es que resulta una aventura lineal de apuntar y señalar un poco frustrante. La resolución de problemas consiste en recoger un objeto «A» y usarlo en el elemento «B», para desplazarte luego al lugar «C» y hablar con el personaje «D». Es demasiado.

> **«Hay dos cosas que aprenderás muy rápido: a apagar la música y la voz, y a adoptar la maniobra de arrastrar el cursor»**

Con esas horribles bromas y ese diálogo sin una pizca de gracia, resulta mucho más duro de lo que nos atreveríamos a imaginar. El discurso grabado de cada personaje, que no acaba nunca, es tan apasionante como sentarte en el comedor de tu casa a escuchar el discurso sobre el estado de la nación. Bueno, casi, no vamos a ser tan malos.

Hay dos cosas que aprenderás muy rápido: apagar la música y la voz, y adoptar la maniobra de arrastrar el cursor. Ahí es donde vas y escaneas por sistema la pantalla con el cursor hasta que un píxel infinitesimal deja aparecer una línea de texto, que dice que has encontrado una pista. Ya al principio, cuando hay que registrar el barco Milka (que no es muy bueno, por cierto) encontramos ejemplos de la poco agradable linealidad del juego y de las pistas de irritante pequeñez. Aunque se anuncia como una aventura, lo cierto es que ahí hay bien poca aventura. Estás limitado por el número de localizaciones que puedes visitar y, en general, cada localización tiene apenas dos o tres elementos que puedes examinar.

Sin pies ni cabeza

Por suerte, *Discworld Noir* tiene lógica en su enfoque de los puzzles. Los anteriores juegos *Discworld* eran, como mínimo, vagos con algunos puzzles en los que el jugador debía darle a un mapache con una cuchara para abrir una puerta sellada. Bueno, vale, tal vez no tan absurdo. Pero ni aun así se salva *Discworld Noir*. En un mundo con *Tomb Raider: The Last Revelation* es difícil creer que un juego antiguo aún tenga algún tipo de atractivo. PSP



Ésta es una serie que ha ido de mal en peor. Los gráficos granulados en 3-D son una pobre sustitución del estilo anterior, a lo dibujo animado. Con suerte éste será el último de la serie *Discworld*.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Acceso a los controles más fácil que en juegos anteriores	⊖ Frustrante
⊕ Hum... no conseguimos encontrar ni un solo punto más para rellenar este espacio	⊖ Lineal
	⊖ Gráficos muy pobres
	⊖ ¿Aún no te has convencido?

Puntuación 55%

El camino a seguir

● Vamos a verte despegar con una guía de la primera parte de Discworld Noir. Si una vez completada nuestra guía aún quieres jugar, es que debes ser alguien un poco raro.



▲ Empiezas en la oficina de Lewton. Acostúmbrate a los mandos mientras examinas los diferentes elementos. Aunque ninguno resulta útil, puedes escuchar las «humorísticas» descripciones.



▲ Después de hablar con Carlotta, el Muelle estará disponible en el mapa de tu pantalla. Como hay varias localizaciones que se abren, verás el símbolo de un mapa aparecer en la esquina superior izquierda. Luego aparecerá ahí una localización.



▲ Vete a los muelles. Ignora al marinero que hay abajo a la izquierda.



▲ Habla con Scooplett. Pregúntale sobre el Milka.



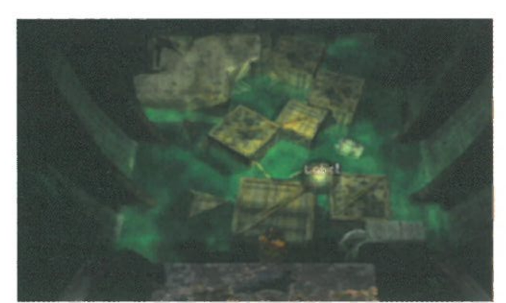
▲ Scooplett te hablará del Ankh Cafe. Ve allí con el mapa.



▲ No entres en el café directamente. Baja por la avenida a la derecha y roba la palanca de la carreta de Golem. Él te ignorará o sea que no hace falta que esperes que abandone la pantalla.



▲ Vuelve a los muelles donde estaba el marinero. Debería haberse ido ahora. Usa la palanca del armatoste conectado a la cuerda. Lewton se encaramará para entrar a bordo del Milka.



▲ Recoge la etiqueta situada aquí en la pantalla antes de salir.



▲ Dirígete a las cabinas y registras el camastro inferior para encontrar una pista.



▲ Finalmente habla con Nobby hasta que te diga algo sobre los nuevos caserones.

¿Mejor que la realidad?

Pro-Pinball Fantastic Journey

Disponible: **Marzo**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Empire Interactive**

Fabricante: **Empire Interactive**
Distribuidor: **Dinamic Multimedia**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

¿Un pinball para profesionales llega a Playstation de forma alocada, chiflada y emocionante? No puede ser...

¡Mira! ¡Sin amigos!

● Uno de nosotros (no desvelaremos los nombres) se vio obligado a enfrentarse a otro (tampoco lo haremos en esta ocasión) debido a su alta puntuación en *Fantastic Journey*. Aquí tenemos una muestra de su primer, y único, intento de pasárselo bien. ¡Ánimo chicos!



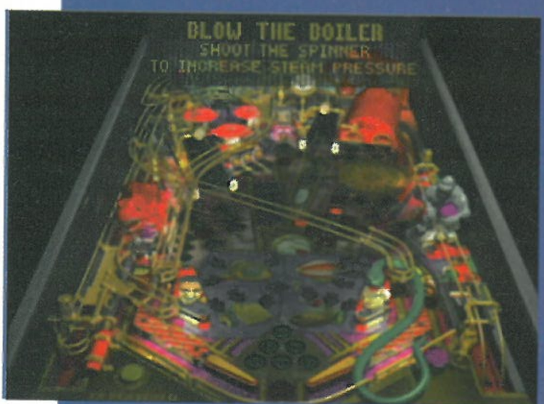
▲ A: «¿Eso es todo lo que puedes hacer?» B: «Aún no has visto nada.»



▲ A: «¿Te has dado cuenta del nuevo corte de pelo de nuestra directora?»



▲ B: «¡Sé lo que estás haciendo pero no te vas a salir con la tuya!»



▲ A: «¿Pero de qué profesor de español de tu juventud me sales ahora?»



▲ A: «No sé de qué me hablas.» B: «¿De verdad? ¿Entonces por qué te burlas? Pedazo de...»



▲ B: «¡Ya sabes que no me gusta la violencia pero voy a aplastarte en un minuto!»



▲ B: «¿Qué es esto? ¿Ha ganado otro? ¡Me mentiste! ¡Y yo que creía...!»

◄ Abandonaron la competición en cuanto vieron que había llegado más material «calentito» a la redacción.

Si eres un «pro-pinbalero» tal vez este juego sea muy bueno. Aunque, si lo fueras ¿estarías ahora haciendo otras cosas?

Lo más probable es que ya sepas jugar a pinball: tirar la pelota, golpear todos los bits reboteadores para anotar puntos y procurar que la bola no se te escape por en medio del agujero. Fácil. La mayor parte de las máquinas del millón disponen de una sencilla visualización de gráficos sobre el tablero para mostrarte no sólo tu puntuación sino las reglas del minijuego que tienes que jugar y lo mismo sucede con esta versión PlayStation.

> «La bola se mueve de un modo tan realista que te encantará, pero, en tu PlayStation, el pinball no siempre parece cumplir con todas las expectativas»

Minijuegos

Sólo dispones de una pantalla que está cubierta por varias estructuras pequeñas que corresponden al tema homólogo de Julio Verne. Cuando la bola entra en una de las pequeñas estructuras te anota un montón de puntos o bien te sale un minijuego, en ocasiones con un poquito de chispeante animación incluida. Esos minijuegos normalmente se activan golpeando una diana específica, con el fin de ganar puntos.

Una de las peculiaridades del juego es la opción Magnosave. Cuando está iluminado y la bola está a punto de caer en el carril de fuera de la izquierda, golpea Triángulo para atrapar la bola con el Magnosave. Ingenioso. Esta opción ha revolucionado el juego pinballl por completo con un nivel de estrategia completamente nuevo.



▲ Esta mesa de pinball es la cosa más bonita del mundo. Nos encanta...

Control de realidad

Probablemente sólo un auténtico fanático del pinball sin prejuicios disfrutará de este juego al 100%.

No hay duda que tiene buena pinta: dispone de gráficos en alta resolución y la bola se mueve de un modo tan realista que te encantará. La cuestión es que, en tu PlayStation, el pinball no siempre cumple con todas las expectativas. Han llevado el realismo hasta un nivel extremo, así que si quieres hacer alguna otra cosa, tú mismo. Los forófos del pinball disfrutarán. PSP



El último atractivo del pinball es subir el marcador, aunque tal vez prefieras no jugar y disfrutar de la máquina del millón en sí.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Realista	− Una pantalla
+ Fácil de jugar	− No muy divertido
+ ¿Es pinball?	− Pierdes el juicio
	− ¡Es pinball!

Puntuación 50%

Guilty Gear

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Virgin**

Fabricante: **Studio 3**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Vibration

Tenemos chico nuevo en la oficina. Se llama Guilty Gear y busca pelea. Empieza bien, pero ¿es suficiente?

Para que un juego nos toque, nos deje anonadados o nos sorprenda, debe aportar algo nuevo al mundo del *software* de entretenimiento o, si no es revolucionario, al menos tiene que ser espectacular y fascinante. El mundo de la lucha en dos dimensiones parece un poco saturado de títulos. Incluso hay quien dice que es un género que ha pasado de moda. Lanzar un juego de estas características es un poco arriesgado y no sólo se tiene que tener en cuenta su buena realización. También hay otros factores importantes.

Guilty Gear es un nuevo granito de arena dentro de un género que tiene innumerables representantes. La competencia es muy dura y hacerse un hueco entre los mejores es casi imposible. Pero *Guilty Gear* muestra sus excelentes cartas con humildad y sin hacer demasiado ruido.

Estamos ante un juego más que bueno. Muestra unos gráficos llenos de matices y detalles. Las localizaciones exteriores y los interiores están perfectamente ilustrados y ambientados. La pantalla del avión que va volando, la mansión oscura o la zona de las brujas son algunos ejemplos del buen trabajo que han conseguido en cuanto a los decorados.

También es digno de mención el apartado de los personajes. Se trata de una original mezcla entre *manga* y realismo. Es como si metiésemos en una coctelera a la saga *King of Fighters* con algún título de *Darkstalkers*. Personajes oscuros pero con algo de humano; mezcla de mítico y real.

Todo esto viene aderezado con unos movimientos bastante buenos, efectos excelentes, una velocidad de cuadros por segundo más que aceptable y una jugabilidad bastante apropiada. Con todos estos elementos no podemos decir que nos encontremos ante un mal título; bien al contrario. *Guilty Gear* es un juego notable, pero no excelente.

Todos los aspectos que conforman el juego aparecen siempre de forma más espectacular y contundente en otros títulos. La saga *Street Fighter* —el verdadero punto de referencia dentro de los *beat 'em ups* planos— supera en cada aspecto a *Guilty Gear:* más profundidad de escenarios, luchadores más detallados y más carismáticos (sobre todo gracias al paso de los años), movimientos más espectaculares y una mayor jugabilidad. Es como si *Guilty Gear* fuera el hermano pequeño de *Street Fighter*.

Repetimos: es un buen juego, que muestra una corrección extrema en todos y cada uno de sus aspectos, pero para llegar a lo más alto le falta experiencia y carisma. PSP



En un mundo sin la saga *Street Fighter*, *Guilty Gear* se hubiera hecho un hueco entre los más grandes. Pero el peso del juego protagonizado por Ryu y Chun-Li es elevado y ya tiene su solera. De todos modos, se trata de un buen título que tiene todo lo que necesita un juego de estas características.

A FAVOR	EN CONTRA
Buenos gráficos	Es demasiado correcto
Bastantes personajes	Le falta el carisma de sus oponentes
Buenos movimientos y combos	Un poco más de movimientos no le irían mal
Se mueve a buena velocidad	

Puntuación 78%

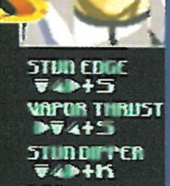
Cuestión de estilo

Sólo echando un vistazo al juego, te darás cuenta que los creadores de *Guilty Gear* han bebido de todas las fuentes.
En este juego puedes encontrar elementos de *Street Fighter* (algo casi inevitable), mezclados con una cierta estética de la saga *King of Fighters* y sazonado con algo de *Darkstalkers*. El resultado es bueno, pero creemos que este juego necesita encontrar su propia personalidad. ¿Quizá en una segunda entrega?



▲ La estética recuerda por momentos a *King of Fighters*.





► Otros títulos parecen haber influido en la creación de este juego.



▲ Las brujas de Macbeth presiden el intenso combate.



▲ No dejes que este gigantón te lo haga pasar mal. Plántale cara sin miedo.



◄ El modo Entrenamiento, como es normal, te resultará de gran ayuda.

Análisis

¿Renegado o retrógado?

Renegade Racers

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Interplay**

Fabricante: **Prometan desings**
Distribuidor: **Virgin**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Dual Shock

Nos sabe mal decirlo, pero este juego no es lo que todos estábamos esperando. ¿Más preguntas?

Nosotros sí tenemos algunas preguntas para los creadores de *Renegade Racers*. ¿Cómo se lo montan los pilotos animados para estar todo el rato mirando hacia atrás sin perder el control del vehículo? ¿Por qué no puedes ver nada cuando miran hacia atrás? ¿Para qué sirven las cajas *power up* con el signo de interrogación? Aparentemente para nada. ¿Por qué la velocidad no se ve alterada al cambiar el firme, cuando se sube una rampa, se baja, o se gira en una curva?

Sin tener en cuenta a *Hot Wheels* (página 84), estamos ante el peor juego de carreras de la historia. No obstante, y al contrario que *Hot Wheels*, parece ser que en este caso son conscientes de lo malo que es. El argumento... una pifia. Los pilotos... de risa. Los coches... de pena. ¿Corredores renegados? Más bien, corredores irrisorios. En el aspecto gráfico,



▲ Otra oportunidad para ver los diferentes enfoques disponibles. Arriba, enfoque uno.



▲ Y enfoque dos. Lo sentimos pero no hay más. ¿Alguien dijo mísero?



▲ Vaya hombre, la típica casa encantada. Ésta poco encanto tiene.

cualquiera que lo vea quedará atrapado al momento. «Qué ritmo, qué suavidad», comentarán hasta que lleven un rato delante y se den cuenta que eso es todo lo que hay. Sí, es nítido, muy nítido. Pero no muy bueno.

Maldito dinero

«Algo bueno tendrá», pensarás. Pues no. Los personajes son prototípicos, los circuitos predecibles, y los desafíos menos inspirados que una entrevista a Ricardito Bofill.

En realidad, la vida es demasiado corta como para preocuparse por semejantes banalidades, cuyo único objetivo es embolsarse el mayor beneficio posible a cambio de un esfuerzo tan raquítico y... PSP



No tenemos palabras. No es lo que estábamos esperando y se acabó.

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ Hay seis circuitos	⊖ Es malísimo
⊕ Seis modos de carrera	⊖ Si no, mira la puntuación
⊕ Y ya está	
⊕ Los hay peores	

Puntuación 50%

Adivina, adivinanza

● Renegade Racers presenta el modo Party Games para ocho jugadores. De lo que se trata es de competir en el mismo circuito, de dos en dos, aunque en el fondo, lo que haces no es correr. Debes saltar desde una rampa, y el ganador es el que consigue pasar sobre los saltos y alcanzar el mayor número total de distancias saltando.



▲ Puedes acceder a personajes ocultos a lo largo del juego.



▲ Parecen el mismo enfoque, pero si miras de cerca, verás que no.



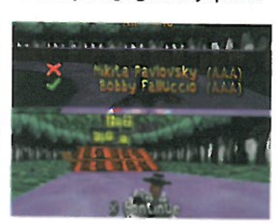
▲ Una impresionante selección de enfoques. ¿Alguién dijo pobre?



▲ Tampoco está tan mal, también hay momentos divertidos pero...



▲ ... no los suficientes como para tenerlos en cuenta. ¡Qué lástima!



▲ Anda, mira, alguien ha ganado. Bien hecho, se sentirá orgulloso.

Malas compañías

● Por alguna razón insondable, este juego se piensa que es lo último en diversión y carreras frenéticas. Piensa en *Circuit Breakers, Speed Freaks o Crash Team Racing*. Pero sin pasarte, porque cuando hayas probado Renegade Racers te parecerá imposible asociar las imágenes de esos títulos excelentes a este programa.



▲ Esto es *Speed Freaks*, el mejor juego de carreras en su género.



▲ ¿Ves cómo este tipo de juegos sí que puede ser divertido?

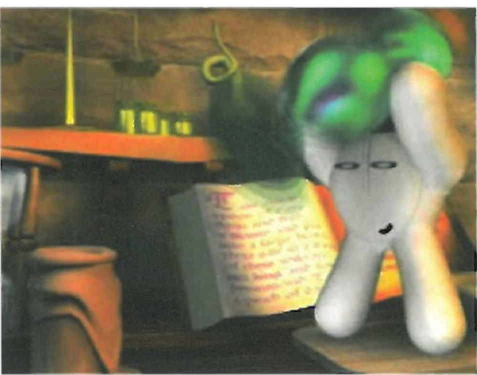


▲ *CTR* también es un juego entretenido y frenético, no como *Renegade Racers*.



▲ Además, el diseño de *CTR* es estupendo... ¡NO COMO EL DE *RR*!

Glover



▲ La escena de vídeo muestra como empezó todo este lío.

Disponible: **Sí**
Precio: **8.990 pesetas**

Jugador: **1**
Editor: **Hasbro Interactive**

Fabricante: **Interactive Studio**
Distribuidor: **Proein**

Compatible con:
Tarjeta de memoria/Vibration

Bolas nuevas, por favor

● La idea de las bolas mágicas no es del todo nueva. ¿Recuerdas Kula World? Aun así, vamos a echar una ojeada a las variedades de magia que te ofrece este juego.



▲ Como esta bola bota mucho, puedes usarla para saltar más alto. También flota en el agua.



▲ Esta es una bola pesada que se hunde en el agua. Úsala también para aplastar cosas.



▲ No es una bola propiamente dicha sino un cojinete a bolas que se puede magnetizar.



▲ Es de vidrio y tiene tendencia a aplastar, pero es muy útil para las áreas de cristal.

Parque temático

● Los mundos de Glover constituyen una de sus características más atractivas. La música y la estructura transmiten una idea clara de cada uno de los diversos mundos temáticos. Esperamos que estas imágenes así lo expresen.



▲ Este es el loco y colorido mundo del circo, prepárate para un montón de entoldados rayados y golosinas.



▲ Los monos son cada vez más utilizados en los videojuegos, y aquí están de nuevo en el nivel pirata.



▲ Este colorido mundo del circo tiene también cintas transportadoras con truco para que te des una sorprendente vuelta por ahí.



▲ Este es el final del acuático nivel Atlantis, de inspiración azteca.

La clásica aventura del tipo «aprende sobre la marcha» regresa para devolver a un reino su antigua gloria

Glover era uno de esos pocos juegos sorprendentes de verdad cuando apareció para N64 hace ya tiempo. Sus gráficos eran muy agudos entonces, pero por desgracia, su conversión a PlayStation ha significado que en realidad no ha ido muy lejos. Todo resulta un poco irregular, y es decepcionante teniendo en cuenta que el aspecto visual forma parte de la manera en que te absorbe el juego.

Variación de un tema

Pero vamos a centrarnos en lo positivo. Están bastante bien la música y los gráficos de estilo dibujos animados, además del creíble mundo donde tú (un guante) debes pilotar tu transporte/arma/cosa mágica (una pelota) a través de mundos temáticos, con música temática en los puzzles temáticos, para conseguir acabar el juego y continuar con tu vida. Los puzzles incluyen acciones como manipular, lanzar o rebotar la bola y están construidos en una curva de aprendizaje bien estipulada.

Al principio vas a maldecir la imaginación perversa que hay tras el juego, pero querrás ganar. PSP



Un juego divertido, que te exigirá esfuerzo con su montón de puzzles retorcidos y sus 20 niveles de complejidad. Al final del día, sin embargo, uno se da cuenta que no es un juego de primera división.

A FAVOR	EN CONTRA
+ Mundos bien creados	− Controles difíciles de manejar
+ Experiencia única	− Gráficos imperfectos
+ Curva de aprendizaje bien equilibrada	− Es fácil perderse y frustrarse

Puntuación 67%

Análisis

Abre la puerta y ¡tírate al suelo!

WARPATH Jurassic Park

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Dreamworks**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Gigantescos reptiles con fuerza dinámica luchan por sobrevivir de nuevo en el planeta Tierra. Afiladas garras y colmillos para imponer justicia primaria. ¡Escucha cómo rugen!

Cocina coreana

● Mientras los dinosaurios luchan, diminutas criaturas como por ejemplo un hombre, un perro o un dino revolotean alrededor suyo. No sólo producen un efecto estético o sangre extra, ¡si te los comes aumentan tu energía!



▲ «Estoy un poco hambriento», dice el Stegasaurus. ¿Un poco de *Kebab*?



▲ «¡Mmmm... *Kebab*! ¡Oh! ¡Vaqueros Calvin Klein! Son mis favoritos...»



▲ Parece que ha perdido al resto del grupo. ¡Sal de ahí y corre!

Llévame hasta la luna

● Las criaturas no son el único atractivo del juego. Hay unos escenarios en 3-D magníficos sacados directamente de las dos películas de *Jurassic Park*.



▲ «¡Tengo muuuuucha hambre y no hay ningún supermercado por aquí cerca así que... ya sabes lo que te toca.»



▲ «Mira qué jardín tienen los de *PlayStation Power*. »



▲ ¡Vaya dentadura más abundantemente afilada! Cuando se pone así nos recuerda a cierta directora...

Todo el mundo adora a los dinosaurios. Resulta inquietante imaginar estas extrañas y magníficas criaturas caminar por nuestro jardín hace algunos millones de años. Nuestra fascinación por esos reptiles prehistóricos ha hecho que la factoría *Jurassic Park* ganara muchos millones y ahora los dinos llegan una vez más a PlayStation en forma de *beat 'em up*.

Diseñados por los especialistas de la productora Dreamworks de Spielberg —creadores del genial *Medal of Honor*—, presume de los mejores gráficos de dinosaurios jamás vistos en la magnífica consola de Sony.

No vamos a profundizar más, basta con decir que los modelos están muy bien acabados y se mueven tan bien que parece que Namco haya sacado tiempo de *Tekken 3* para hacerlos.

La textura de los dinos se transforma y muestra las heridas sangrientas cuando les han atacado, cosa que encontramos increíblemente fantástica.

Zarpazos

También hay mucho juego: hay movimientos para morder, dar coletazos y tajos, algunos para agarrar y lanzar con la mandíbula, como cualquier otro *beat 'em up*. El problema es que aunque se ve de qué va, actúa como si tu tía abuela se pusiera tacones altos.

Mientras se lleva a cabo la lucha, aparecen algunos detalles simpáticos como hombrecitos o perritos que corren a tu alrededor. De vez en cuando puedes comerte estas criaturitas o aplastarlas, cosa que divertirá tu fosilizado hueso de la risa. De otro modo sólo acabarás por destrozar el teclado a modo de rabieta infantil. Nos sorprendería mucho que una gran cantidad de chicos resistieran el esplendor visual y la atrayente sangre de *Warpath: Jurassic Park*. PSP

PlayStation Power

Las imágenes podrían estar mejor pero esta historia ya la conoces. Gráficos increíbles pero acción nula. ¿Estarán hibernando estos dinosaurios?

A FAVOR	EN CONTRA
⊕ ¡Dinosaurios! Algunos son reales y otros de ficción. ¡Genial!	⊖ La acción está tan muerta como los dinosaurios
⊕ Los gráficos son tan exhuberantes que hacen que los dinosaurios cobren vida	⊖ La profundidad demasiado superficial no mantendrá mucho tiempo tu atención
⊕ ¡Déshazte de tus juguetes y revive la película!	⊖ Un título para los más pequeños
	⊖ ¿Dónde se ha ido Jeff Goldblum?



South Park: Chef's Luv Shack

Disponible: **Marzo**	Jugadores: **1-2**	Fabricante: **Acclaim Studios**	Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Multi-Tap**
Precio: **7.990 pesetas**	Editor: **Acclaim**	Distribuidor: **Acclaim**	

Es el momento de que Chef haga un intento para llegar al estrellato...

C*hef's Luv Shack*, el segundo juego de la trilogía *South Park*, es una creación mutante para varios jugadores. Es un disparatado juego-concurso con un toque tierno especial de Chef infundido con la alegría de *South Park*. Es más alentador que matar moscas, aunque eso no es demasiado difícil.

El juego es una competición en la que debes anotar puntos, donde puedes jugar sólo o contra tres adversarios. La premisa básica del juego es pulsar la tecla X al estilo «pulsa para responder». Las preguntas van desde conocimientos generales hasta preguntas sobre series de TV.

Cultura anglosajona

Cada ronda tiene un minijuego al azar. Los minijuegos son pruebas simples como «Spank the Money» (zurra al mono). No te preocupes, no es nada malo, es tan sólo un juego de memoria. Mr. Macky toca un sonido en uno de los monos Mephisto y tienes que seguir la secuencia. El sonido se realiza en el trasero del mono (hay cuatro). La diversión sólo dura unos segundos.

Chef's Luv Shack está un poco más elaborado que el anterior, pero sólo un poco y además no está traducido al español. Si juegas solo es probable que caigas en un estado depresivo al comprobar tu grado de ignorancia. El problema es que la mayoría de preguntas se basan en la historia americana, del estilo: «¿sabes quién escribió *Oklahoma?*» Tienes más posibilidades de acertar las preguntas cuando el tema es sobre *South Park*, pero sólo si has visto el episodio en cuestión. Esto puede resultar un fastidio.

Luv Shack, pequeño

Cuando tienes a alguien con quien jugar, las cosas mejoran un poco, pero no mucho. Está bien para distraerse después de ir a tomar algo o para cuando no tengas ganas de jugar a un juego que se trate de pensar mucho, aunque no es lo suficientemente divertido. Todo el rato son las mismas preguntas y los mismos minijuegos. Tal vez si todo el conjunto fuera una serie de minijuegos sería más divertido y seguro que resultaría un tipo de juego más interesante. Tal y cómo está, ni el carismático Chef puede motivarnos. PSP

PlayStation Power

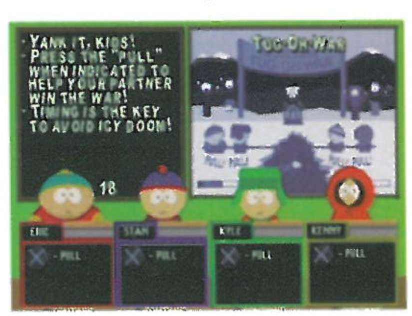
Esperábamos que no repetirían los errores del primer juego pero no ha sido así. Es una lástima y ni siquiera está traducido al español.

A FAVOR	EN CONTRA
Buena animación	Acción espantosa
Algunos buenos gags	Repetitivo
Es perfecto si quieres aprender inglés y la cultura anglosajona	Está lleno de largos ratos de aburrimiento
	Niveles similares
	Un poco pesado

Puntuación 50%

Minijuegos al poder

Existen muchos minijuegos en función de si juegas solo o en grupo. Estos son probablemente los mejores momentos del juego. También hay un juego de carreras no muy bueno al estilo *Micro Machines* de la vieja escuela.



▲ Primero tendrás que asegurarte del significado de las instrucciones ya que no estan traducidas.



▲ ¡Hurra! Vamos a celebrar que hemos ganado. Pero ¿qué hemos ganado?

Te voy a dar una patada en...

Cuatro jugadores, una vida. El equipo de *PlayStation Power* lo intentó. Se nos asignaron al azar cada uno de los cuatro personajes a través de un sofisticado sistema de cálculos. Tendrás que adivinar quién es quién.

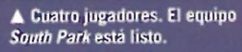


▲ Cuatro jugadores. El equipo *South Park* está listo.



▲ A nuestra dire le encanta todo lo americano, incluso los perritos con maíz.

▲ ¿A ver quién es capaz de sacar trucos de este juego? No vemos ninguna mano...





▲ ¡Sí! ¡Conozco la respuesta! ¡He ganado! ¡Hurra! Anota un punto.



▲ ¡Con su racha de suerte, quién no se va a interesar un poco por el juego!

Esto no rueda...

Hot Wheels

Disponible: **Sí**
Precio: **7.990 pesetas**

Jugadores: **1-2**
Editor: **Electronic Arts**

Fabricante: **Stormfront Studios**
Distribuidor: **Electronic Arts**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock**

Respira hondo... y pon pies en polvorosa

● Puedes ejecutar piruetas en el aire, si bien son del todo aleatorias. Empieza a dar vueltas, pégatela contra el suelo, y confórmate con los puntos recibidos.



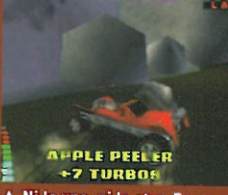
▲ Ahora que estás en el aire, ¿por qué no das una voltereta? ¡Qué gran idea!



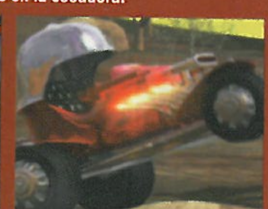
▲ Allá vamos. De eso se trata: girar y girar, como unos pantalones en la secadora.



▲ ¿Será un giro a propósito o una vuelta de campana?



▲ Ni lo uno, ni lo otro. Es un pelamanzanas. ¿Lo captas?



▲ Así es cómo debería quedar el coche.

Circuitos de pena

● Aunque los circuitos están repletos de *loopings* y giros de 360°, no te preocupes, porque el coche no se saldrá de la pista en la vida, así que olvídate de conducir.



▲ Corre todo lo que quieras, ya que no te saldrás de la pista por mucho que lo intentes.



▲ Las barreras impiden que te salgas de la calzada. ¡Qué lujo!



► Pisa el turbo para encarar el *looping*.

¿La peor licencia de la historia? Sí, y también el juego de carreras menos jugable y más frustrante del mundo

Este juego lleva a la venta lo suficiente como para que para algunos no haya vuelta atrás. Nuestro consejo para el resto es sencillo: piénsatelo dos veces antes de hacerte con un ejemplar.

Ni lo mires, no pases a menos de 50 metros de distancia y si, a pesar de todo, este CD entra en tu casa, guárdalo en una caja, mete la caja en el coche y embarca el coche en un navío que se dirija al hemisferio Sur. Alquila dos barcos, embarca el coche en uno de ellos, navega hasta el centro de la Fosa de las Marianas —la más profunda del globo— pasa a toda la tripulación a uno de los barcos, abre una buena brecha en la quilla del que contiene el coche, y huye de allí lo antes posible.

Carreras horribles

Estás ante uno de los peores juegos de carreras de la historia. No se aprecia sensación de movimiento alguna, y no se puede decir que haga falta ningún tipo de pericia al volante para hacer frente al juego. Los gráficos son horripilantes; estamos en el año 2000, pero este título parece rescatado de los tiempos del Commodore 64.

¿En qué estaban pensando? Es como si un día cualquiera, alguien de la oficina de desarrollo de *Hot Wheels* hubiera sugerido que los coches deberían ser capaces de ejecutar piruetas en el aire como las de *Cool Boarders* para darle vidilla al asunto. Todos se rieron de semejante locura, pero una semana antes de la fecha de entrega, no les quedó más remedio que adoptar la idea, ya que el resto del personal había perdido el tiempo creando un motor obsoleto, unos gráficos terroríficos, y unos sonidos cavernarios. Si este juego fuera una persona, se trataría sin duda de un tipo incontrolable, que escucha música de pena en su *Discman*, y que es tan hábil con los videojuegos como Rocíto presentando *Informe Semanal*. Pero con licencia, eso sí. PSP



▲ A esto lo llamamos perder el oremus. ¡Si parece un simulador de vuelo!



▲ Por mucho que pises el turbo no vas a conseguir divertirte.



NBA Showtime

Disponible: **Sí**
Precio: **8.490 pesetas**

Jugadores: **1-4**
Editor: **Midway**

Fabricante: **Midway**
Distribuidor: **Infogrames**

Compatible con: **Tarjeta de memoria/ Dual Shock/Multi-Tap**

Ponle la cara que te apetezca

● ¡Una de las opciones más divertidas y saludables es la de crear a tus propios jugadores. Además de poder escoger caras reales y cuerpos reales, puedes poner a tus jugadores las caras y las características de algunos animales. Un caballo haciendo un mate o un oso lanzando desde la línea de tres puntos pueden aparecer por tu pantalla gracias a esta curiosa opción.

▲Las mascotas también quieren participar.

Otro juego sobre la NBA, pero no te asustes. La propuesta de Midway es radicalmente opuesta a la de otras compañías

Midway ha optado por sustituir la seriedad y el realismo por el espectáculo y la diversión. Olvídate de vivir los partidos de una forma real. No esperes grandes estadísticas. No sueñes con tácticas de lo más complicado. La propuesta de Midway va por los derroteros de la diversión y de los mejores títulos del *fast game* (juego rápido).

Por definirlo de otra manera: títulos como *NBA Live 2000*, *NBA 2000* y *NBA In The Zone* son los simuladores de baloncesto para los amantes de todo lo que significa el deporte de la canasta. Competiciones reales, estadísticas, fichajes, montones de combinaciones de juego y demás opciones se encuentran, en mayor o menor medida, en estos títulos. Por el contrario, *NBA Showtime* apuesta por un desarrollo directo. Sólo te interesa lo que pasa en la cancha y un aspecto del juego: el que hace referencia a la velocidad y al espectáculo.

Podríamos decir que se trata de una puesta al día del mítico *NBA Jam*, que se convirtió en un verdadero fenómeno en las salas recreativas y posteriormente en nuestros hogares. La cosa es así de simple. Se trata de un enfrentamiento entre equipos formados por dos jugadores. En el transcurso de la acción deberás olvidarte de toda la parafernalia y el realismo y centrarte en hacer unos cuantos pases y encestar la pelota desde los lugares más insospechados y a través de las maneras más sorprendentes.

Para ello sólo hace falta utilizar los comandos de pase y lanzamiento. Esta opción dota al juego de una increíble inmediatez, aunque también le resta atractivo. Esta falta de complejidad se hace patente en las partidas individuales, ya que acaban siendo bastante monótonas.

Pero si algún modo de juego sale reforzado con este desarrollo, éste es el modo multijugador. Mientras que en los otros títulos esta posibilidad quedaba por debajo de las demás, en *NBA Showtime* adquiere unas dimensiones de jugabilidad tremendas. Sin lugar a dudas, estás ante un juego que exprime al máximo las posibilidades del Multi-Tap.

En cuanto al aspecto técnico es de justicia decir que los gráficos son excelentes. Se han respetado las características físicas de los jugadores. También las canchas son importantes en este aspecto. Las músicas, aunque repetitivas, son ideales para este título. Y las voces, aunque suenan muy bien, son en inglés. Podrás escoger a los mejores jugadores de todos los equipos de la NBA.

Total, un juego diferente; divertidísimo para cuatro jugadores, monótono para uno solo. PSP


▲Al empezar el partido, los jugadores realizarán una coreografía.


◄ En el terreno de Utah empieza la acción.


► Los jugadores demuestran su gran poder físico.


▲ Todos los equipos de Estados Unidos están en el juego.


▲ Menuda entrada a canasta. Cualquiera intenta el tapón.



***NBA Showtime* sin ser un juego excelente, se convierte en una bocanada de aire fresco dentro de un género de juegos saturado y poco original. Además, cumple perfectamente en casi todos sus aspectos. Lástima que no sea divertido en todo momento.**

A FAVOR	EN CONTRA
+ La opción multijugador	− Para un jugador es algo monótono
+ Los gráficos son excelentes	− Es extremadamente simple
+ Poder crear tus propios jugadores	
+ Están los mejores encestadores de la NBA	
+ Es relativamente original	

Puntuación 83%

Cartas

¡Colabora con PlayStation Power... y demuestra tu MAESTRÍA!

Forum Play

Forum Play es un espacio que tiene cabida para casi todo: trucos, cartas, dudas, sugerencias, secretos, intercambios, preguntas y respuestas... Eso sí, necesitamos de tu colaboración. Tú eres el verdadero protagonista y sin ti, esta sección no puede ser posible. Sí, tú, el que está ahí, deseando que el mundo se entere de que **¡ERES EL MAESTRO DE LA PLAY!**
Deja de quejarte porque no puedes decir lo que piensas, toma papel y boli y escribe a: PlayStation Power, Forum Play, Pseo. San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona o envíanos un e-mail a playpower@mcediciones.es explicándonos lo que se te ocurra. Recuerda, como dicen los fans de los *beat 'em up* «a veces es mejor dar que recibir».

De todo un poco

Buenas, colegas de *PlayStation Power*,

Os escribo para hablar de todo un poco. En primer lugar, me llamo Bruno Gabaldón (a lo mejor os suena), soy el agraciado en unos cuantos concursos y desde aquí animo a toda la peña para que escriba. He leído la carta de Fernando Serrano (Málaga) que no saldrá *RE3* hasta febrero. Yo lo tengo desde hace dos meses (japonés) y siguen empeñados en los gráficos en 2-D, aunque eso sí, es una joya, y el sub-juego de los «mercenarios» es una gozada.

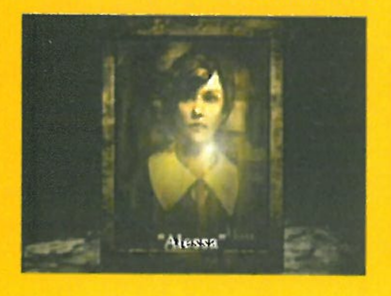
Ya sabemos que preferís *Silent Hill*, pero creo que no se pueden comparar ya que la saga *RE* es gore y asco, mientras que *Silent Hill* es el número uno en el género de terror. Puestos a elegir, me quedo con *RE*, porque jugar solo a *SH* da mal rollo...

Más cosas: *Soul of the Samurai* (*Ronin Blade*) es un pedazo de juego, lo único que se le puede reprochar es el control del personaje, pero todo se arregla con el mando analógico. ¿Me podéis decir de qué trata la trama? Es que no entiendo japo. Y ahora más preguntas:

1. ¿Sabéis si existe *Atom* o *Bomber Jack* para Play?
2. ¿Cuándo saldrá *Parasite Eve* en Estados Unidos o Japón?
3. ¿Comercializarán *Thrill Kill* en este país de censura?

Otra cosa: quiero decir que estoy totalmente a favor del chip multisistema, ya que sin él no podría disfrutar de la Play, y lo de que si es verdad o no que estropea la consola, no lo sé pero prefiero comprarme una consola nueva a pagar 9.000 pesetas por un juego que me dura 3-4 días. Pero eso sí: *Final Fantasy VIII* habrá que pillarlo en original. Bueno, espero que esto no cree conflictos, desde El Bierzo, nada más. Dar saludos al Sr. Kojima, Shinji Mikami, Hirombo y Takechi si os los encontráis en algún viaje aventura.

Bruno Gabaldón Álvarez (León)



Sí, RE3 *vuelve a ser en 2-D, Capcom no mejora con el tiempo (todas las compañías lo hacen menos Capcom, es curioso), y la verdad es que eso nos decepcionó profundamente. Pero hay cosas peores: ante el retraso de* Code Veronica *para Dreamcast, Capcom ha tenido la genial idea de convertir* RE2 *para la consola de Sega, idéntico a la versión PSX. Intolerable.*

De Soul of the Samurai *sabemos más o menos lo mismo que tú. La diferencia, en todo caso, es que a nosotros nos ha parecido un rollo... Bastante insoportable. En este tipo de juegos,* Bushido Blade *sigue siendo el rey.*

1. No, no existen.

2. Parasite Eve *salió en Japón hace más de un año, y aquí estamos esperándolo todavía... Pero tampoco es gran cosa, la verdad. Aunque está claro que este tipo de juegos —terror en 2-D— te gustan bastante.*

3. Ni en éste, ni en ninguno. Pero si lo comercializaran en todos los países del mundo, en éste no saldría. Un país en el que hay quien quiere prohibir Metal Gear Solid*... Cómo se aburre la gente.*

En cuanto al chip, no podemos estar de acuerdo contigo, pero es verdad que la duración de los juegos de los últimos tiempos no tiene perdón del cielo. Dino Crisis *y* MGS *te habrán parecido cortos, pero si los comparas con otros títulos más jovenzuelos, como* Los Pitufos, Toy Story 2, Tarzan, Mulan, Astérix contra Cesar, *etc., te darás cuenta de lo que significa en realidad «corto». ¡Juegos que se pasan en medio día, esto es lo nunca visto! Si todos los juegos fuesen tan largos y bien hechos como* FFVIII, *el problema de los chips multisistema sería considerablemente menor. Está claro que los piratas son los menos culpables de esto, aunque también lo sean.*

¡Ah, y dicho sea de paso! El anuncio de Sony contra la piratería nos encanta. Esperamos que los equipos de desarrollo le presten atención, porque ellos son los verdaderos culpables de que sólo se vendan originales los juegos realmente buenos.

Daremos recuerdos tuyos a toda esa gente, sí. Bueno, a Yu Suzuki y a Shigeru Miyamoto no ¿verdad? Je, je.



Códigos de cartuchos

¡Hola *PSP*!

Me llamo Omar y quería haceros unas preguntas:

1. ¿Por qué quitasteis el CD de la revista?
2. ¿Qué diferencias hay entre *Duke Nukem* y su continuación? Es que tengo el primero y no sé si comprarme el otro.
3. Dadme vuestra opinión sobre *Silent Hill*.
4. ¿Por qué no publicáis una guía de códigos para cartuchos de trucos?
5. ¿Existen trucos para *Syphon Filter*?

Bueno, me despido. Sois la mejor revista del mercado.

Omar Santín Martínez (Culleredo, La Coruña)

1. Porque no le gustó a todo el mundo la idea, la revista salía con retraso a causa de los contenidos del CD y nos vimos obligados a volver al papel, vil papel.

*2. Que su continuación (*Duke Nukem: Time to Kill*) es en tercera persona, algo más bonito y variado. Sin embargo, hay muchos juegos de disparos en la actualidad mejores. ¿Ejemplos?* Quake II *y* Medal of Honor, *en primera persona; y* Syphon Filter *(y su inminente continuación) en tercera persona.*

3. Silent Hill *es una obra maestra, uno de los mejores juegos de PlayStation, una historia perfecta y un juego imprescindible.*

*4. Porque no nos parece adecuado. Cada vez hay más cartuchos de trucos diferentes, y los códigos que sirven para unos, no sirven para otros. Tendríamos que elegir un cartucho en el que centrarnos o publicar muy pocos trucos de todos, y sería un caos. Además, estos trucos no siempre funcionan, son complicados de introducir, muy fáciles de buscar en Internet y nada recomendables para quienes no tengan conexión a la Red. Las razones por las que no publicamos trucos para cartuchos son muchísimas, como ves. En cualquier caso, estos códigos sólo sirven para unas cuantas personas —quienes tengan el cartucho en cuestión—, y para llenar páginas con ellos tendríamos que quitar información (*previews, reviews, *noticias, trucos*







normales) que serviría para todos los poseedores de una Play. No sería justo.

5. No, que nosotros sepamos. El juego americano sí tenía trucos, pero por alguna razón, al hacer la conversión PAL, estos trucos han dejado de funcionar. No sabemos muy bien por qué, ni si se podrán introducir trucos exclusivos de la versión PAL, pero es lo que hay... Esperemos que no suceda lo mismo con Syphon Filter 2.

Piratas

Hola, amigos de la gris,

Me gustaría que me contestarais a unas cuantas preguntas:

1. ¿La Dreamcast lee vídeo DVD? Si es así, ¿merecería la pena comprarla o esperar a la nueva PS2?

2. ¿Es verdad que los videojuegos «piratas» se estropean al rayarse un poco?

3. Conozco una tienda donde venden *Resident Evil 3* al apestoso precio de 12.900 pesetas. ¿Merece la pena comprarlo pensando que es versión estadounidense y que necesitas un aparatito para jugar?

4. Sabiendo que en España el 90% de usuarios de PlayStation utilizan el chip pirata (chip multisistema), ¿seguirán creando juegos de Play cuando salga PS2?

5. ¿Es verdad que *FFVIII* es «peor» comparado con su antecesor *FFVII*?

6. ¿Es cierto que la nueva Play (la PS2 no la Play 1) la han rehecho y ahora no se puede instalar el chip ni por dentro ni por fuera?

7. Tengo *Tomb Raider III* y pienso que es muy difícil. ¿Es tan difícil el *IV*? Porque si lo es, no lo compro.

8. Voy a hacer una observación. *MGS* me lo he pasado en un fin de semana siete veces. Siete veces y lo he conseguido todo: el Stealth, la Bandana, el smoking de Snake, el cambio de vestuario de Gray Fox, la cámara al principio del juego y los 40 fantasmas. *MGS* es muy fácil. *Syphon Filter*, en cambio, me lo he pasado una vez y en un mes. Es muy difícil. ¿Qué opináis?

Gracias.

Manuel Fernández (Gavà, Barcelona)

¡Qué montón de preguntas! Vamos por partes...

1. No, para ver vídeos DVD con una Dreamcast necesitas un adaptador que se compra aparte (y por ahora ese adaptador sólo está a la venta en Estados Unidos, a ver si tiene éxito). Si lo que quieres es ver pelis en DVD, mejor que esperes a la PS2.

2. Todos los juegos se estropean al rayarse un poco, pero los piratas se rayan con mayor facilidad, porque los CD grabables son de menor calidad.

3. No, no merece la pena porque si no pasa nada en España sale el día 21 de febrero, o sea ya.

4. Sí, de eso no cabe duda. Programar para PlayStation es más fácil, rápido y barato que hacerlo para PS2. Lo que todavía está por ver es si los juegos de PSX seguirán siendo tan buenos como los que salen actualmente, porque las principales compañías se están volcando mucho en la Dos.

5. Es una cuestión de gustos. A nosotros nos gusta más FFVIII*, pero es verdad que el juego anterior era un rol más puro, más auténtico.*

6. En realidad, Sony lleva rediseñando la PlayStation desde que salió a la venta, abaratando costes de producción con piezas más baratas de hacer, quitando puertos e intentando huir de la piratería poniendo las cosas difíciles a los chips. Pero nada: al poco tiempo de salir un modelo nuevo, los piratas encuentran la manera de «chipearlas». Es una plaga.

7. No, no tanto, y además es algo mejor. No obstante, te aconsejamos el segundo juego de la serie, porque es el mejor de todos.

8. Está claro que Syphon *es mucho más difícil que* MGS*, y también más largo. Además, puedes jugar a cualquier nivel de* Syphon Filter *siempre que quieras, una vez que te lo hayas pasado, y siempre es igual de divertido. ¡Ah, y tenemos algunas buenas noticias para ti! Hemos probado* Syphon Filter 2 *y es, más o menos, unas cinco veces más difícil que el primer juego. Y aún hay más: tiene un modo para dos jugadores fabuloso, con multitud de escenarios y armas nuevas. Una auténtica pasada. Si el primero te ha gustado, éste te apasionará.*

Resident Evil

Hola Playmaniacos,

Soy Cris, una chica que no hace mucho tiempo se ha metido en este «mundillo consolero», y la verdad es que me encanta. Bueno, al grano.

1. ¿Saldrá *Tekken Tag Tournament* para la gris, o sólo es para PS2?

2. En el N.° 32 de *PlayStation Power* aparece un reportaje especial sobre *RE3* en el que aparecen unos libros sobre los otros dos *Resis*. ¿Dónde puedo conseguir un ejemplar de cada uno?

3. Estoy haciendo un cómic de *RE2*, y me gustaría, si no es mucho pedir, que publicaran una imagen entera de Leon (en el N.° 29 aparece Claire). Me haríais un gran favor.

4. ¿Por qué no ponéis pósters o dais algún regalo? Es que siempre libritos... aunque son de gran ayuda.

5. ¿Saldrá en España *Parasite Eve*? ¿Sabéis algo sobre la trama del juego?

6. ¿Cuál es mejor *FFVIII* o *Tomb Raider IV*?

Muchas gracias por atender mis dudas. Sois los mejores. Espero que os guste mi dibujo.

Cristina Lázaro (Fuenlabrada, Madrid)

1. En principio, Namco dice que sí, pero no hemos vuelto a saber nada nuevo sobre la versión para PSX desde hace mucho tiempo. ¿Se habrán echado atrás? De todos modos, no te preocupes demasiado: por lo que sabemos, si la versión para PSX de Tekken Tag Tournament *llega, será prácticamente idéntico al 3, sólo con las novedad de luchas por parejas y algunos escenarios nuevos. El de PS2 es que de verdad nos quita el sueño...*

2. Sentimos decirte que en España no se han editado, pero Planeta sí que ha publicado cuatro cómics de RE.

4. Hablaremos con la directora, a ver qué nos deja hacer... Pero nunca se estira, la muy... Bueno, eso, que lo intentaremos, ¿de acuerdo?

5. Square lleva siglos diciendo que sí, pero nunca llega. La trama, por lo poco que sabemos, va de un virus que infecta a la ciudad de Nueva York, dando pie a criaturas monstruosas y llenas de mocos. Interesante ¿no? De todas formas, las intrigas entre personajes, los misterios por descubrir y las segundas intenciones de algunos tipejos son una parte importante de la historia.

7. Son juegos completamente diferentes, no podemos comparar... Nosotros elegiríamos FFVIII*, porque conocemos los dos, pero eso depende de lo que te guste más: aventuras en 3-D o rol.*

Tu dibujo era precioso, gracias.

Club Playmaníacos

Hola,

Somos el Club Playmaníacos, podemos informaros, daros trucos y ofreceros ayuda sobre juegos PlayStation. Sólo tenéis que escribir y vuestros datos quedarán archivados para que podáis recibir más trucos e información con más facilidad.

Gracias. Felicidades por vuestra revista.

Alfonso Gómez Blanco
C/ Plaza Gómez Manrique, 9, bajo
34004 Palencia

Play Viciaos Station

Hola,

Felicidades por esa pedazo de revista. Ahora me dirijo a los lectores. Hemos formado un club llamado «Play Viciaos Station». Es una pasada. Hacemos de vez en cuando una revista con sorteos y puntuación de juegos. Podéis mandar dibujos, cartas para hablar con nosotros e intentaremos responder a todas.

Si os interesa escribid a:
Juan Andrés Luna Olaya
C/ Mercado, 21, 1° 2ª
El Parador, 04740
Roquetas de Mar (Almería)

¡Suscríb

PlayStation Power

Deseo suscribirme a PlayStation Power por un año (12 números) al precio especial de 4.200 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 5.761 ptas. Resto del mundo: 8.360 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

Recorta por aquí



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59

ete! PlayStation Power

a *PlayStation Power* y participa en el sorteo de 7 juegos y 7 camisetas ISS EVOLUTION, de Konami



Fútbol Internacional para Súper Estrellas. ¿Cómo? ¿Tú eres una de ellas y Camacho aún no te ha seleccionado? Eres un aspirante a suplente de reserva ¿eh? Pues empieza a calentar por la banda (no de música, cuidado), porque si te suscribes a *PlayStation Power* y eres uno de los afortunados de nuestra particular «lista de convocados» saldrás al terreno de juego con camiseta incluída. Practica y sigue nuestro marcador... Un día de éstos puede aparecer tu nombre... Rellena el boletín adjunto y además de disfrutar de *PlayStation Power* puntualmente y en tu casa, participarás en el sorteo de 7 juegos y 7 camisetas *ISS Evolution*. ¡Cuidado con ese delanteroooo! ¡Goooooooool!

A-Z Clasifica

La guía que te informa de los últimos estrenos de PlayStation

¿Has visto una ganga, pero no sabes su puntuación? ¿Quieres adquirir otro juego para tus estanterías? ¿Buscas sólo algo bueno para leer? Has venido al sitio adecuado. Nuevas entradas, los mejores juegos, los peores, la gama Platinum... Todos los títulos están aquí, puntuados y actualizados cada mes para ti. Bienvenido a la lista que además te informa de cuáles son los Súper ventas de este mes. ¡Descúbrela!

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Abe's Exoddus
Virgin • 8.990 pesetas •
Plataformas
Abe regresa para salvar a los indefensos Mudokon de los trabajos forzados en las minas, desenterrando los huesos de sus antepasados. Una repetición del Oddysee del año pasado, pero no por ello menos entretenida.
Puntuación 88%

Abe's Oddysee
Virgin • 3.990 pesetas •
Plataformas
Unos gráficos llamativos ocultan un juego de plataformas en 2-D. Acción rápida, habilidades especiales y un estilo de puzzle que debes resolver al estilo Lemmings. Rápido y único.
Puntuación 90%

Action Man
Proein • 8.990 pesetas •
Aventura de acción
Action Man es una buena idea que se queda en eso. Tiene elementos de interés, cierta adicción, jugabilidad razonable y gráficos que no están nada mal. Pero, en general, es demasiado correcto y poco arriesgado.
Puntuación 71%

Actua Golf 3
Centro Mail • 7.990 pesetas •
Simulador de golf
Si te gusta el golf sin personajes de dibujos animados obstruyendo cada uno de tus golpes, Actua Golf 3 es tu juego.
Sin duda es el mejor simulador de golf para PlayStation a pesar de que hasta los rivales del ordenador hacen trampa y de que constantemente surgen fallos insignificantes.
Puntuación 80%

Actua Pool
Iguana Games • 8.990 pesetas •
Simulador de billar
El billar es un juego de pub que como mejor se juega es en tu local preferido, con monedas sobre la mesa y cacahuetes en los bolsillos. Sin embargo, *Actua Pool* es un título que te llevas a casa sin la caña de cerveza ni la máquina tocadiscos.
Puntuación 85%

PlayStation Power ¡Genial!

40 Winks 91%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Plataformas
40 Winks es una de las mayores sorpresas de la temporada. Un juego completo, cuidado hasta el más mínimo detalle y lanzado para ser la estrella de esta Navidad. Los más pequeños se volverán locos y los que no lo son tanto, puede que también.

Akuji The Heartless
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Aventura
Puede que también sea de Eidos, como Lara Croft, pero Akuji está muy lejos de ser otro Tomb Raider. Se merece una buena nota por los extras góticos y por haber conseguido esa especie de híbrido entre Medievil y Tomb Raider.
Puntuación 86%

Alien Trilogy
Acclaim• 3.990 pesetas•
Clon de *Doom*
Es una pena, pero esto no es *Doom*. Hay muchas variedades de *aliens*, aunque parecen más bien hombrecillos enfundados en trajes de goma. Un clon competente pero algo repetitivo.
Puntuación 70%

Alundra
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Rol
Ya está aquí la nueva gran aventura para PlayStation. Su nombre es Alundra y llega de la mano de la todopoderosa Psygnosis. Está dispuesto a arrebatar el primer lugar que ocupa, por el momento, el maravilloso *FFVII*.
Puntuación 91%

All Star Tennis
Ubi Soft • 7.995 pesetas •
Simulador de tenis
Casi alcanza los niveles de grandeza y rarezas de Smash Court. Acción rápida, furiosa y creíble combinada con elementos como el tenis bomba que convierten a este título en todo un éxito. Puesto que *Smash Court* ya no está a tu alcance, *All Star Tennis* se ha convertido en el mejor simulador del mercado. ¡Buenísimo!
Puntuación 86%

Ape Escape



Sony • 8.490 pesetas •
Plataformas en 3-D
Ape Escape es un buen juego, divertido y variado. Lástima que a la larga pueda aburrir un poquito. No es de los grandes del género, pero es bastante recomendable, para los niños.
Puntuación 82%

Apocalypse
Proein • 8.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es uno de los juegos más trepidantemente adictivos que puedes encontrar en la PlayStation. Su apartado gráfico es una auténtica gozada. Si no eres muy exigente, éste es tu juego. Pero si prefieres un desarrollo más complejo, búscate otro.
Puntuación 92%

Asteroids
Proein • 5.990 pesetas •
Shoot 'em up
La versión de Asteroids para PlayStation sigue las directrices del original. La diversión es la mejor palabra para definir esta pequeña maravilla que, sin un desarrollo complicado, te hará vivir grandes momentos.
Puntuación 90%



Batman & Robin
Acclaim • 3.990 pesetas • Acción
Una mezcla de estilos de juego que casi funciona. Los impresionantes gráficos le otorgan una atmósfera oscura e inquietante, pero la jugabilidad basada en puzzles pronto genera frustración en el consolero. Una pena.
Puntuación 72%

Bichos
Sony • 8.490 pesetas •
Plataformas
Si las continuas muertes súbitas y los frustrantes controles no consiguen hacerte desistir es que tienes una paciencia de santo. Spyro y Crash son menos simplistas, aunque no hace falta que eches mano del insecticida.
Puntuación 63%

Blasto
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Shoot 'em up
Blasto es un juego que tenía muchos números para convertirse en una propuesta inteligente y súper original, pero parece que sus creadores se han quedado en la mera anécdota.
De todos modos, divertido y entretenido (al menos) durante algún tiempo.
Puntuación 71%

Blazing Dragon
Erbe • 8.990 pesetas •
Aventuras
El segundo juego de apuntar y señalar para PlayStation presenta algunos enigmas un tanto oscuros, diálogos desangelados y un humor de gusto dudoso que hará que llores de risa.
Puntuación 70%

Bloody Roar



Virgin • 7.990 pesetas •
Beat 'em up
Sí, otro *beat 'em up* en 3-D, pero con una diferencia. Cada uno de los ocho personajes puede transformarse en un *alter ego* animal si llena su barras de ira, lo que les permite no sólo parecer distintos, sino también realizar diferentes series de movimientos. Buen aspecto, muy fácil de jugar y muy divertido.
Puntuación 80%

Bloody Roar 2

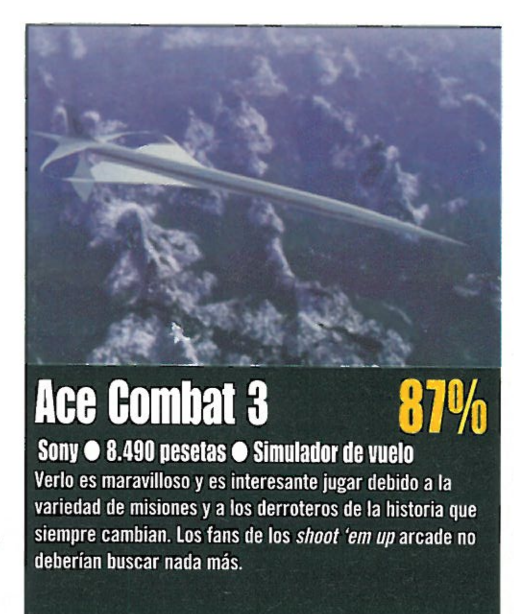


Virgin • 7.990 pesetas •
Beat 'em up
Una incorporación al género novedosa y entretenida.
Los más duchos en los beat 'em up quizá no aprecien su simplicidad de movimientos, pero los no iniciados deberían salir hacia la tienda ahora mismo para comprarlo.
Puntuación 90%

Bomberman
Iguana Games • 7.900 pesetas •
Puzzle
Vuelve *Bomberman* en estado puro. Eso significa sencillez a tope, aburrimiento si juegas solo, pero diversión ilimitada cuando compartes la experiencia con tus amigos. Si tienes un Multi-Tap no lo dejes escapar.
Puntuación 72%

Brahma Force
Virgin • 8.990 pesetas •
Shoot 'em up
Es una excelente y valiente creación de Genki. Este CD goza de una increíble ambientación y de unos estupendos gráficos. Pero algunos puntos ensombrecen el resultado final.
Puntuación 85%

Bust A Groove
Iguana Games • 7.990 pesetas •
Baila 'em up



Ace Combat 3 87%

Sony ● 8.490 pesetas ● Simulador de vuelo
Verlo es maravilloso y es interesante jugar debido a la variedad de misiones y a los derroteros de la historia que siempre cambian. Los fans de los *shoot 'em up* arcade no deberían buscar nada más.



PlayStation Power Súper ventas

¿Estás interesado en algún tipo de juego en particular? Bueno, pues aquí tienes una guía clara de nuestros súper ventas de este mes, divididos por géneros, por gentileza de Centro Mail. Son los juegos que nos han entretenido y por eso te recomendamos que te hagas con ellos. Compáralos unos con otros y para más información, lee los exámenes en nuestra revista o los minianálisis de A-Z Clasificados.



AVENTURA
1 Tomb Raider IV
2 Dino Crisis
3 La Amenaza Fantasma
4 Tomb Raider 2 (Plat.)
5 Medievil (Plat.)

JUEGO DE ROL
1 Final Fantasy VIII
2 Final Fantasy VII (Plat.)
3 Jade Cocoon
4 Wild Arms
5 Breath of Fire III

CARRERAS
1 Gran Turismo (Plat.)
2 Crash Team Racing
3 Driver
4 Ridge Racer Type 4
5 Carmageddon

ESTRATEGIA
1 Theme Hospital
2 C & C (Plat.)
3 Command & Conquer: Retaliation
4 KKND Krossfire
5 Civilization II



BEAT 'EM UP
1 Tekken 3 (Plat.)
2 Street Fighter Alpha 3
3 Rival Schools
4 DarkStalters 3
5 Kensei: Sacred Fist

SHOOT 'EM UP
1 El Mañana Nunca Muere
2 Resident Evil 2 (Plat.)
3 MGS: Special Missions
4 Fighting Force 2
5 Mission: Impossible

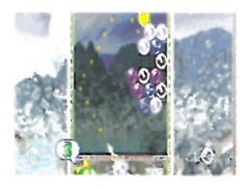
PLATAFORMAS
1 Crash Bandicoot 2 (Plat.)
2 Hercules (Plat.)
3 Asterix & Obelix
4 Spyro 2
5 B.Bunny: Perdido en el Tiempo

DEPORTIVOS
1 FIFA 2000
2 NBA Live 2000
3 Tony Hawk's
4 Esto es Fútbol
5 Cool Boarders 2

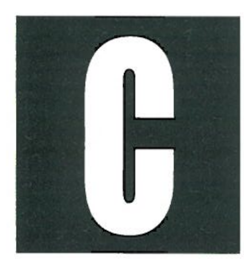
LOS 5 MÁS VENDIDOS
1 Tomb Raider IV
2 FIFA 2000
3 Gran Turismo (Plat.)
4 Dino Crisis
5 Tekken 3 (Plat.)

Vaya juego más guapo. Una captura de movimiento perfecta, unos pasos de baile fabulosos y, sobre todo, una música sencillamente genial, hacen de *Bust A Groove* una de las mejores opciones del momento. Y ¿de qué va? Pues bueno... ¡tienes que bailar! Después de PaRappa... ha nacido un nuevo género.
Puntuación 88%

Bust-A-Move 4



Acclaim • 6.990 pesetas • *Puzzle*
Estás ante uno de los juegos más divertidos de la historia. La incursión de nuevas opciones maquilla, en cierta manera, una falta de innovación y un descarado «explotar el filón». De todas formas, se trata del mejor y más completo producto de la serie.
Puntuación 89%



Capcom Generations
Virgin • 7.990 pesetas • Arcade nostálgico
Es difícil valorar un juego de este tipo. Pero si te adentras en él, encontrarás más de una joya que no solo te hará soltar la lagrimita, sino que te divertirá un montón.
Puntuación 80%

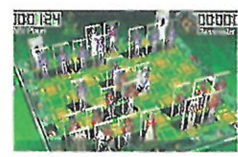
Castrol Honda Superbike Racing
Proein • 8.990 pesetas • Motos
La intención era buena: aportar un nuevo título de motos para PlayStation. El resultado, malo: un producto inacabado, lleno de fallos y que sólo aporta alguna que otra dosis de diversión.
Puntuación 65%

C&C Retaliation
Iguana Games • 4.990 pesetas • Estrategia
No es la secuela de *Red Alert*, sino una actualización. Sí, las actualizaciones suelen ser innecesarias, pero ésta no. Terriblemente difícil y adictiva a partes iguales, la última aportación a la familia Conquer hará que pronto estés malgastando días de tu vida. ¿Qué tiene la guerra de bueno? ¡Esto!
Puntuación 92%

C&C Red Alert
Proein • 3.990 pesetas • Estrategia
Los simuladores de estrategia han llegado a la mayoría de edad. *Red Alert* es fácil de manejar y tan bueno como cualquier *shoot 'em up.*
Puntuación 95%

Championship Motocross
Proein • 8.990 pesetas • Simulador de motos
Aunque no es tan pulido como sus rivales sobre cuatro ruedas, *Championship Motocross* es un juego de motos que merece la pena que compres. Barro a montones y melodías rockeras.
Puntuación 80%

Chessmaster II



Proein • 8.990 pesetas • Ajedrez
De acuerdo, el ajedrez es una actividad cerebral, pero cuando la interfaz del usuario está tan bien diseñada, jugar es un auténtico placer y reproduce a la perfección el ambiente y las sensaciones de tan noble deporte.
Puntuación 68%

Circuit Breakers
Proein • 8.990 pesetas • Carreras
Este juego es casi insuperable. Únicamente cabe destacar que el modo un jugador, comparado con la fantástica opción multijugador, no está a la altura de las circunstancias. Cuando se trata de videojuegos no importa tanto lo bonitos que son, como el tiempo que puedes jugar con ellos.
Puntuación 88%

Civilization 2
Proein • 8.990 pesetas • Estrategia
Aviso: acabas de entrar en el universo alternativo de Civilization. Puede que jamás quieras salir de él. Segundo aviso: puedes conseguir que cada día sea Navidad si te apetece.
Puntuación 91%

Colin McRae Rally
Proein • 4.990 pesetas • Carreras
El mejor juego de carreras que se ha visto jamás para PlayStation. Es tan alucinante que saca a los demás de la pista a la primera de cambio.
Puntuación 95%

Colony Wars: Vengeance
Centro Mail • 7.490 pesetas • *Shoot 'em up* espacial
Colony Wars: Vengeance se convierte en uno de los títulos más gratificantes dentro del catálogo para PlayStation. Sus gráficos, su desarrollo, su longevidad y su apartado sonoro lo convierten en un número uno.
Puntuación 93%

Constructor
Acclaim • 3.990 pesetas • Estrategia
Los amantes de la estrategia tienen en *Constructor* un título más en el que desarrollar sus actividades edificadoras. Tiene elementos interesantes pero su excesiva complejidad no le ayuda.
Puntuación 79%

Cool Boarders 3
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Hace lo mismo que hace *Cool Boarders 2*, pero muchísimo mejor. Si ya te has comprado la segunda entrega y te metes en esta tercera, no desesperes. Aunque la última adición no es infinitamente mejor, lo que sí tienes asegurado es una buena sesión de acción de *snowboarding* casi perfecta.
Puntuación 91%

Copa del mundo: Francia '98
Iguana Games • 3.990 pesetas• Simulador de fútbol
El primer FIFA PlayStation de EA realmente jugable que combina imágenes de vídeo de los jugadores reales con un estadio lleno de sus homólogos renderizados, para crear una atmósfera deslumbrante.
Puntuación 79%

Crash Bandicoot
Sony • 3.990 pesetas • Plataformas en 3-D
Estupendo juego de plataformas en 3-D. Vale, quizá no sea muy 3-D, pero sí más que cualquier otro. Es grande, colorista y nunca te cansas de jugar. Sin duda, el mejor juego de plataformas para PlayStation.
Puntuación 90%

Crash Bandicoot Warped 3




Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Es uno de los mejores plataformas, para la gris de Sony. Su acción es tan trepidante, sus gráficos tan perfectos, su variedad tan inabarcable y todo tan perfecto que será mejor que no leas más y vayas a comprarlo ahora.
Puntuación 95%

Crash Team Racing
Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Es el mejor juego de karts desenfadados que existe para PlayStation. Por fin alguien ha conseguido dotar a un juego de este tipo de todos los ingredientes necesarios para convertirlo en una excelente experiencia. Un título indispensable.
Puntuación 94%

Croc 2
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Plataformas
Es infinitamente mejor que el anterior; mejor técnicamente, más variado y más veloz. Lástima que las fases sean tan cortas, aunque hay muchas, y es una pena que sea excesivamente sencillo. Los peques estarán encantados con este juego.
Puntuación 81%

Army Men 3D 77%
Virgin ● 7.990 pesetas ● Shoot 'em up de acción
Si aprecias una buena explosión en tu PlayStation, no hay ninguna duda de que te vas a divertir con *Army Men*. Lástima que el juego para un solo jugador no dure más.



Cool Boarders 4 94%
Sony ● 7.490 pesetas ● Snowboarding
Es una maravilla. Gráficamente es fenomenal y se deja jugar estupendamente. La cantidad de opciones y de modos de juego hacen el resto: convertirlo en uno de los mejroes juegos de PlayStation y, sin lugar a dudas, en el mejor juego sobre nieve.

Cyber Tiger 68%
Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Simulador de golf
Es un intento fallido de mezclar parodia con realismo. Técnicamente es bueno, pero su planteamiento, en principio original, choca de lleno con un desarrollo excesivamente simplón.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Eagle One 91%

Infogrames ● 7.990 pesetas ● Arcade/Acción

Nos encanta volar, nos encanta disparar, nos encanta aterrizar, nos encanta la batalla aérea, nos encanta *Eagle One*. Estamos ante un juego verdaderamente completo. Si no le tienes miedo, te fascinará.

D

Dark Stalkers 3
Virgin • 7.990 pesetas •
Beat 'em up en 2-D
Una riña entre monstruos. Y más cosas. ¿Una receta para el éxito? Pues algo así. Aunque con *Street Fighter Alpha 3* en el mercado, la competencia será feroz.
Puntuación 75%

Demolition Racer
Infogrames • 7.990 pesetas •
Shoot 'em up
Cero puntos en cuanto a originalidad y acabado —es bastante aburrido e insípido—, aunque la destrucción gratuita de tus adversarios en la pista tiene su punto de diversión.
Puntuación 54%

Destruction Derby 2
Iguana Games • 3.990 pesetas •
Carreras
Una mejora del 100%, *DD2* acaba con casi todos los errores de su antecesor. Su enorme variedad de pistas lo sitúa al nivel de *Ridge Revolution*, compitiendo en adictividad y desafíos de velocidad.
Puntuación 90%

Die Hard Trilogy
Electronic Arts • 3.990 pesetas •
Blaster/conducción
Tres juegos de unas 8.000 cucas en uno. Un juego de disparos de alto nivel al estilo de *Virtua Cop*, de persecución y choques sobre ruedas, con ingredientes de atrapar al rival en el punto de mira. Gráficos fabulosos.
Puntuación 90%

Dino Crisis
Virgin • 8.990 pesetas • Aventura
Tiene de todo: suspense, terror, una gran trama y unos gráficos fantásticos. Su sabrosa jugabilidad no te decepcionará. Es un auténtico bombazo. ¡Y viene rugiendo!
Puntuación 92%

Dodgem Arena



Centro Mail • 7.490 pesetas •
Deporte futurista
¿Qué se obtiene al mezclar Wipeout y NHL '99? ¿Este juego o un lío injugable? Pues ambos. Todo es muy bonito, pero los deslucidos efectos de sonido y la música poco adecuada no ayudan a mejorar las cosas.
Puntuación 70%

Doom
Virgin • 6.990 pesetas •
Doom
El juego que ha inspirado millones de clones. Piérdete en un mundo HER-UGE 3-D y destruye montones de cosas diabólicas. Todos los niveles de los dos juegos de PC están aquí con toda su sangre y su gore.
Puntuación 100%

Driver
GTI • 8.990 pesetas • Simulación automovilística
Driver es uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu consola. Su original planteamiento, sus innumerables opciones y, por encima de todo, su impresionante apartado técnico, lo convierten en una verdadera maravilla.
Puntuación 95%

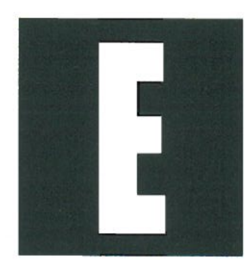
Duke Nukem
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Clon de *Doom*
No es una maravilla comparado con los las ofertas más recientes; pero esta conversión de PC a PlayStation del clon de *Doom* ofrece una fantástica jugabilidad, combinada con un agudo sentido del humor.
Puntuación 80%



El Tetris Un Mágico Desafío 70%

Sony ● 7.490 pesetas ● Puzzle

Es un buen juego de puzzle, entretenido, adictivo y fenomenal para dos jugadores. Puede que las novedades aporten algo de aire fresco pero no ofrecen nada revolucionario. Es bueno, pero los hay mejores.



E

EPGA Golf



Infogrames • 7.990 pesetas •
Simulador deportivo
Parece bastante sencillo y la jugabilidad tampoco es muy buena. Deberá entrenarse mucho si quiere ser el número uno del Masters.
Puntuación 50%

Esto es Fútbol
Sony • 8.490 pesetas • Simulador de fútbol
La incursión de Sony en el mundo del fútbol no podía ser más contundente y espectacular. *Esto es Fútbol* ha conseguido colocarse entre los grandes del género en una sola entrega. Con un poquito más de velocidad sería casi perfecto.
Puntuación 90%

Evil Zone
Spaco • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
Evil Zone es muy divertido, sobre todo para quienes son incapaces de aprender todos los movimientos de *Tekken*, pero por eso mismo puede ser también demasiado simple.
Puntuación 77%



F

Fade to Black





Iguana Games • 3.990 pesetas •
Aventuras en 3-D
Buenos gráficos, una trama envolvente y una limpia mezcla de acción y rompecabezas. No es un súper bombazo, sus texturas han sido superadas últimamente por *Tomb Raider*, pero sigue siendo muy bueno.
Puntuación 80%

FIFA 2000
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Simulador de fútbol
FIFA 2000 es, sin duda, la mejor versión de la serie. Pero la escasez de novedades decepciona un poco. Esperemos que para la próxima entrega los chicos de EA tomen nota.
Puntuación 89%

Final Fantasy VII
Sony • 3.990 pesetas •
Juego de rol
El mejor y más grande juego de rol que existe. Es muy bueno. Incluso las nuevas persecuciones consiguen estar a la altura de sus magníficos gráficos y su intrigante argumento. En pocas palabras: lo adoramos.
Puntuación 100%

Formula 1
Sony • 3.990 pesetas •
Carreras
Puede que le falte el tino de F1 '97, y F1 '98 ya está en tu tienda favorita, pero por 3.990 pesetas difícilmente te divertirás tanto en los circuitos de todo el mundo como con *Formula 1*. Vale la pena sólo por volver a ver esos estupendos gráficos.
Puntuación 90%

Formula One '97
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
Suave como la seda. Los efectos climáticos son fantásticos y los retoques introducidos lo dotan de un aspecto mucho más moderno y agresivo. Más alucinante que un capítulo de Los vigilantes de la playa en una playa nudista.
Puntuación 92%

Formula 1 '98
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
La arriesgada decisión de Psygnosis ha dado un excelente fruto. Visual Science ha realizado un magnífico trabajo. Posiblemente se trata de la mejor entrega de la serie, aunque se le pueda encontrar algún pequeñííííísimo fallo.
Puntuación 95%

Formula 1 '99
Sony • 8.490 pesetas • Carreras
Aquí tienes todo lo necesario para recrear el mundo de la Fórmula 1 en tu propia casa. ¡No te hará falta ni verlo por la tele!
Puntuación 93%

Forsaken
Acclaim • 3.990 pesetas •
Shoot 'em up
Esta nueva creación de Probe se ha convertido en el pistoletazo de salida de las nuevas generaciones de shoot 'em up. Este título ha nacido con la vocación de unir tres conceptos en uno: el *shoot 'em up* subjetivo, algún que otro toque de simulación y pequeños destellos de puzzle.
Puntuación 92%

G

Global Domination
Iguana Games • 7.990 pesetas •
Estrategia
Global Domination sigue las directrices de la Play: intenso, variado, rápido y con un control total de la acción. Quizá no guste a todo el mundo, pero sólo hay que darle una segunda oportunidad para descubrir lo bueno que es.
Puntuación 85%

Gran Turismo
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
Lo. Mejor. Que. Has. Visto. Nunca. *Gran Turismo* ya está en la calle y te aconsejamos que lo compres lo antes posible. Si lo tuyo son las carreras, este título de Sony no te decepcionará.
Puntuación 98%

Grand Theft Auto



Proein • 4.990 pesetas •
Crimen/acción
Un enorme, envolvente y complejo juego de asesinato, robo y contrabando de drogas en tres grandes ciudades, de ingeniosa Inteligencia Artificial. Los gráficos son tan básicos que no puedes pensar que su contenido es tan atemorizante como pretenden hacer creer.
Puntuación 80%

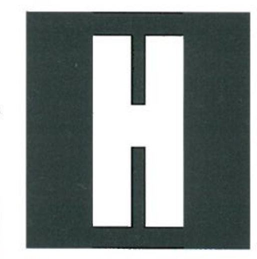
GTA London
Proein • 4.990 pesetas •
Crimen/acción
El poder de diversión que sigue ofreciendo *GTA* es innegable. Su acción directa y sus misiones políticamente incorrectas hacen de él una continúa carcajada. Lástima que su apartado gráfico sea tan nefasto.
Puntuación 75%

G-Police
Sony • 3.990pesetas •
Shoot 'em up
¿Qué sucede cuando combinas una presentación inmejorable, el mejor juego de estrategia desde que apareció *C&C* y el *shoot 'em up* más exquisito que se ha visto nunca en el entorno PlayStation? Pues ni más ni menos que *G-Police*.
Puntuación 90%

G-Police 2



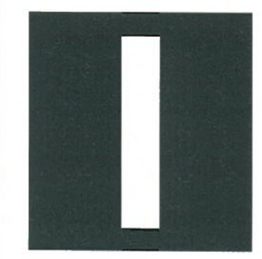
Sony • 7.490 pesetas • *Shoot 'em up*
Estás ante un juego excelente; variado, lleno de detalles, rápido y con un montón de horas de juego por delante. Si te gustó la primera parte, su secuela te encantará, y si no te gustó, inténtalo de nuevo.
Puntuación 91%



H

Heart of Darkness
Infogrames • 4.990 pesetas •
Plataformas en 2-D
Se trata de una excelente aventura plataformera. Sus gráficos y su apartado sonoro lo convierten en un auténtico espectáculo. Lástima de algún que otro detalle y de su extremada dificultad.
Puntuación 88%

Hexen
Virgin • 7.990 pesetas •
Clon de *Doom*
La secuela genuina de *Doom* añade elementos de rol para un juego importante y absorbente. Pero es lento y las imágenes son pobres, no alcanzan las excelencias de *Doom*. Jugando puedes descubrir su profundidad.
Puntuación 70%



I

ISS Pro '98
Iguana Games • 3.990 pesetas •
Fútbol
Esta nueva versión del clásico de Konami es todavía más jugable y espectacular que la entrega anterior. Se han incluido muchas opciones más, pero seguimos encontrando a faltar algunas. No es excesivamente diferente del anterior, pero es genial.
Puntuación 91%

El Mañana Nunca Muere 74%

EA ● 7.990 pesetas ● Aventura

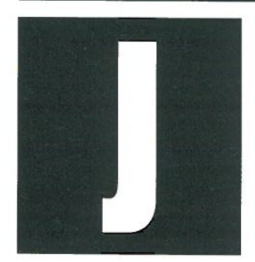
Hubiera podido ser un juego excelente pero algunos fallos le impiden medirse con los grandes del género. Es, hasta cierto punto, entretenido y los fans de 007 disfrutarán de lo lindo con sus aparatejos y las situaciones calcadas a la película, pero le faltan algunas cosillas para fascinar.



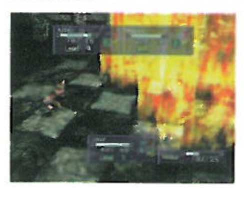
F1 World Grand Prix 82%

Proein ● 8.990 pesetas ● Carreras

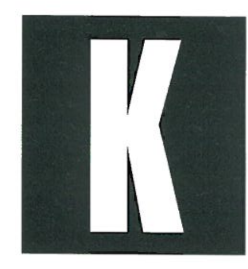
Es un título muy bien acabado. Muy correcto y más que completo. Pero su extrema corrección y su, más que comprensible inexperiencia, le impiden llegar a la altura de *Formula 1 '99*, una referencia obligada en estos momentos.



Jade Cocoon



Netac • 8.990 pesetas • Juego de rol
Es un juego de rol para gente entusiasta. Es divertido, entra sin problemas, pero es demasiado corto. El cruce de monstruos es un toque genial, sin duda lo más destacado del juego.
Puntuación 73%



Kensei: Sacred Fist



Konami • 8.490 pesetas •
Beat 'em up
La primera incursión de Konami en el mundo de los beat 'em up no podía ser más alentadora. Es un juego sencillo pero directo. Es sobrio y variado. No es *Tekken 3*, pero nos encanta. Puede que en un primer contacto no te parezca genial, pero si profundizas...
Puntuación 90%

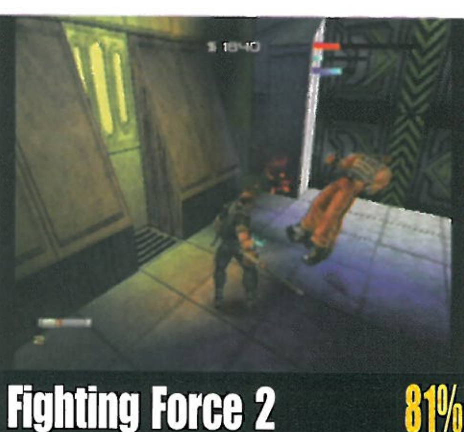
Killer Loop
Netac • 8.490 pesetas • Carreras siderales
Se trata de un juego sorprendente en el que podrás hacer casi todo lo que quieras con tu coche, si puedes llegar a controlarlo. Gozarás de unas cuantas horas de distracción.
Puntuación 70%

Klonoa
Sony • 7.990 pesetas •
Plataformas
Podría ser el mejor juego de plataformas a no ser porque puedes acabarlo en un día. A pesar de todo, es un gran título. Las secuencias de vídeo son excelentes y el juego en 3-D es soberbio. El juego tiene una riqueza y profundidad que no puedes ver muy a menudo.
Puntuación 78%

Knockout Kings
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Boxeo
Los chicos de *Tekken* hacen esto de las peleas mucho mejor y más rápido. Hay muchos boxeadores de verdad y su estética es realista, pero sólo está indicado para los auténticos entusiastas.
Puntuación 61%

Kula World
Sony • 7.990 pesetas • Puzzle
Se trata de un rompecabezas que te llevará por el camino de la amargura. Estar totalmente confundido será tu estado natural. Te ofrece unos niveles que consisten en grupos de riesgo con un cierto sentido. El desafío no está nunca fuera de tu alcance y siempre es jugable.
Puntuación 90%

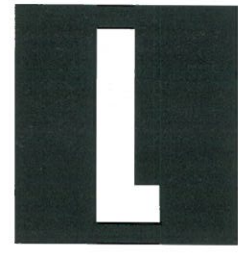
Kurushi Final
Sony • 7.490 pesetas • Puzzle
Es un excelente juego de puzzles. Es mejor que su antecesor, gracias a la opción que permite jugar a dos jugadores simultáneos, pero no ofrece un cambio excesivamente radical en cuanto al título original. Si no tienes Kurushi, sigue siendo una buena opción.
Puntuación 84%



Fighting Force 2 81%

Proein ● 8.990 pesetas ● Lucha/Acción

Muy distinto del primer *Fighting Force*, es un buen reto con diversión asegurada para los adictos a los *beat 'em ups*. Es casi esencial comprarlo, aunque tiene fallos.



Las 24 Horas de Le Mans
Infogrames • 7.990 pesetas •
Carreras
Podría haber sido uno de los grandes del género de carreras, pero sus aciertos no pueden compensar algunos errores garrafales. Una verdadera lástima.
Puntuación 70%

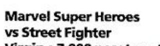
Lego Racers
Infogrames • 7.990 pesetas •
Carreras
Lego Racers muestra unas buenas formas al principio, con la posibilidad de crear tus propios coches. Pero sus buenas intenciones se van al garete por culpa de unas carreras y una simulación simplona y sin demasiado aliciente.
Puntuación 76%

Lemmings Collection
Sony • 4.990 pesetas •
Puzzle
Uno de los juegos de puzzles más difíciles y enfurecedores que hayas visto jamás. Y, a la vez, un clásico en su género. No es tan bonito como había sido en sus mejores tiempos, pero ¿a quién le importa? A ti no y a nosotros tampoco. No podrías emplear esas 4.990 pesetas en nada mejor.
Puntuación 89%

Los Pitufos
Infogrames • 7.990 pesetas •
Plataformas
Es otro de los juegos que son agradables pero que no aportan nada nuevo al mundo del entretenimiento electrónico. Es entrañable ver a los azules habitantes del bosque, pero nosotros le pedimos mucho más a un título.
Puntuación 65%

Lucky Luke
Iguana Games • 4.990 pesetas
Plataformas en 2-D
El lejano Oeste más cerca que nunca gracias a este cómic adaptado para PlayStation. Conviértete en el vaquero más intrépido del *far west* y ayuda a nuestro héroe a vencer a los malvados hermanos Dalton.
Puntuación 68%





Marvel Super Heroes vs Street Fighter
Virgin • 7.990 pesetas • *Beat' em up*
Es otra vuelta de tuerca al género de lucha en dos dimensiones. El carisma de los luchadores, los nuevos modos de juego y la realización técnica lo convierten en un título a tener en cuenta.
Puntuación 85%

Medievil
Sony • 3.990 pesetas •
Aventuras en 3-D
Estás ante un juego espléndido, divertidísimo, absorvente y cuya realización técnica te dejará pasmado. La mezcla de géneros es excelente.
Puntuación 90%

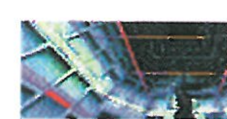
Megaman X4
Virgin • 7.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Estás ante un juego que ofrece lo de siempre, entretenimiento y diversión, pero que no aporta nada nuevo y es extremadamente sencillo en casi todos sus apartados. No es demasiado apto para consoleros exigentes.
Puntuación 72%

Megaman Legends
Virgin • 7.990 pesetas •
Juego de rol
El renacer de Megaman no ha dado como resultado un juego perfecto, pero apunta hacia un horizonte esperanzador. La unión de elementos no juega muy a su favor, aunque si te mueves bien entre arenas movedizas, puede que sí.
Puntuación 86%

Men in Black
Infogrames • 7.990 pesetas •
Aventura de acción
Se trata de un más que notable CD que hubiera podido llegar mucho más lejos con algunos retoques en lo que a acción se refiere. De todas formas, es muy entretenido y sobre todo vistoso.
Puntuación 82%

MicroMachines V3
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Carreras en 3-D
Esta alocada versión lleva a los coches 2-D a la tercera dimensión. No podía ser menos. Una suave cámara flota sobre nuestras cabezas para captar la acción que transcurre a través de 30 increíbles circuitos.
Puntuación 90%

Mission: Impossible



Infogrames • 8.490 pesetas •
Acción/espionaje
Bastante de *Syphon Filter* y *Metal Gear* e importantes adiciones de primera al género de acción-espionaje en tercera persona. Una experiencia de calidad.
Puntuación 91%

Monaco Grand Prix
Ubi Soft • 4.995 pesetas •
Simulador de carreras
Va a la par de la saga F1, aunque en el aspecto técnico puede que hasta le supere. Sólo la falta de nombres reales puede empañar un poco el increíble trabajo realizado por los chicos de Ubi Soft. Casi imprescindible, si no fuera porque hay tantos...
Puntuación 91%

Mortal Kombat Trilogy



Centro Mail • 3.990 pesetas •
***Beat 'em up* en 2-D**
Trilogy contiene todos los personajes, todos los movimientos y todos los fondos de los tres juegos *MK* EN UNO. Aunque esto no implica que sea la misma diversión, *MKT* satisface todas tus *MK* necesidades.
Puntuación 80%

Moto Racer 2
Electronic Arts • 7.990 pesetas •
Carreras de motos
Estás ante el mejor simulador de carreras para PlayStation. Es superable en bastantes aspectos, pero su velocidad, su infinidad de opciones y las emociones que desprende lo convierten en el número uno..
Puntuación 90%

MTV Snowboarding
Proein • 8.990 pesetas •
Simulador deportivo
Es un juego de snowboard bastante bueno. El único problema es que no supera a ninguno de los ya existentes.
Puntuación 70%

Motorhead
Centro Mail • 2.990 pesetas •
Carreras
Un juego de carreras rápido y con nervio cuyo mecanismo funciona a la increíble velocidad de 50 cuadros por segundo. No hay opciones para dar y regalar, pero con los 10 coches y el modo Fantasma (que puedes guardar en la tarjeta de memoria) deberías tener más que suficiente.
Puntuación 90%

Music
Proein • 6.990 pesetas • Creación musical
Una idea absolutamente genial y el único sistema para hacer música de baile sin tener que repetir miles y miles de muestras y secuencias con un equipo de sintetizadores.
Puntuación 85%

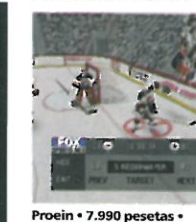
N

NBA Fastbreak '98
Centro Mail • 4.990 pesetas •
Baloncesto
Podrás disfrutar de un inmenso catálogo de formas de meter la pelota dentro del aro. Pases por la espalda, dejadas y montones de movimientos que hacen de este juego el más divertido del género de la canasta.
Puntuación 89%

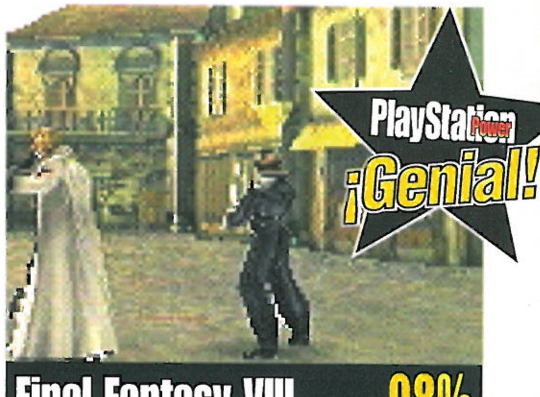
NBA Pro '99
Konami • 8.490 pesetas •
Simulador de baloncesto
La mejor entrega de la saga —incluso con la agradable inclusión del concurso de mates— queda algo lejos del excelente *Total NBA* y sobre todo del maravilloso *NBA Live '99*. Es un buen juego, pero su estética no ha avanzado
Puntuación 85%

Need for Speed Road Challenge
Electronic Arts • 8.490 pesetas •
Simulador de carreras
La mejor entrega de la serie se queda a un pasito de *GT*, *Colin* y compañía. Es un pedazo de juego, digno de los mejores conductores de la gris de Sony. Altamente recomendable.
Puntuación 90%

NHL Championship 2000



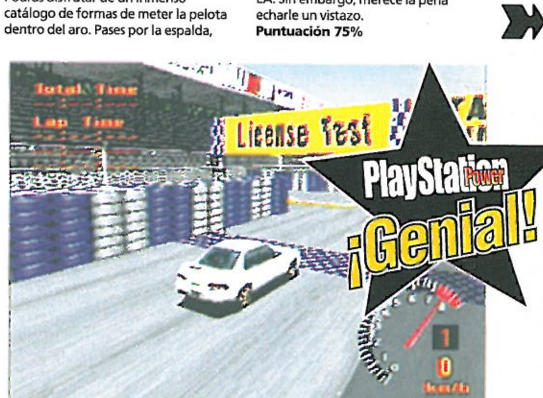
Proein • 7.990 pesetas •
Simulador deportivo
Gráficos solidos y comentarios estupendos, aunque le falta algún toque adicional que los coloque por encima de la siempre ganadora saga de EA. Sin embargo, merece la pena echarle un vistazo.
Puntuación 75%



Final Fantasy VIII 98%

Sony ● 9.990 pesetas ● Juego de rol

Con un argumento de lo más perfecto, una diversión sin límites y un apartado gráfico que ha conseguido exprimir a tope la PlayStation, *Final Fantasy VIII* se convierte, hoy día, en el mejor juego para la gris de Sony. No puedes dejarlo escapar bajo ningún concepto.



Gran Turismo 2 97%

Sony ● 8.990 pesetas ● Carreras

Es, sin duda, el mejor y más grande de cuantos juegos de carreras de coches han pasado por PlayStation. Si *GT* te pareció largo, éste te causará un paro cardíaco. No obstante, Polyphony Digital no se ha esmerado demasiado en mejorar el original, y tampoco ha tenido en cuenta ni de lejos a su competencia.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



Knockout Kings 2000 85%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Boxeo

Es el mejor juego de boxeo para pasar un buen rato pero es un peso ligero comparado con un buen *beat 'em up*. A los amantes del ring y a los recién llegados a los *beat 'em ups*, les convendría este juego.

Nightmare Creatures
Iguana Games • 4.990 pesetas • Aventura en 3-D
El que podría haber sido un perfecto rival de *Tomb Raider*, resulta ser un juego de lucha y exploración muy bien conseguido, pero un poco flojo. La lucha es simple y las exploraciones no llegan a la altura de *Tomb Raider*.
Puntuación 60%

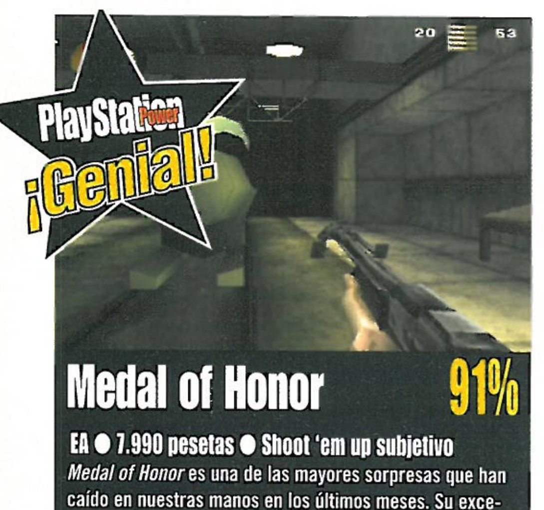
No Fear Downhill Mountain Biking
Proein • 8.990 pesetas • Simulador deportivo
Al igual que su hermano mayor *Colin McRae, NFDMB* apuesta por un realismo sin concesiones. Se trata de un título innovador que evita los clichés de los juegos arcade, al tiempo que ofrece un sólido entretenimiento.
Puntuación 87%



Oddworld: Abe's Oddysee
Iguana Games • 4.990 pesetas • Plataformas
Bajo unos gráficos deslumbrantes se esconde un juego de plataformas en 2-D. ¡Pero vaya juego de plataformas! Mezcla de acción frenética, habilidades especiales y una solución de enigmas al estilo *Lemmings*.
Puntuación 90%

Omega Boost
Sony • 7.490 pesetas • *Shoot 'em up*
Es una de las experiencias más gratificantes que puedes encontrar en el universo PlayStation. Es rápido, intenso, colorista y está lleno de detalles. Un juego que se apoderará como un vendaval de todos tus sentidos.
Puntuación 94%

Overboard
Iguana Games • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Una loca mezcla de dibujos animados entre disparos y resolución de enigmas. Navega con un pequeño bajel pirata por unos complicados niveles abriendo puertas, sorteando rampas y enfrentándote a los enemigos en unos combates divertidos.
Puntuación 80%



Medal of Honor 91%

EA ● 7.990 pesetas ● Shoot 'em up subjetivo

Medal of Honor es una de las mayores sorpresas que han caído en nuestras manos en los últimos meses. Su excelente concepto de matar y esconderse, su increíble ambientación y la inteligencia de los enemigos lo convierten en un producto fantástico.



Pac-Man World
Sony • 7.490 pesetas • Puzzle
Es a la vez un homenaje, un retorno al pasado y una puesta al día de un título que nos encanta. Las opciones Quest y Mazes son de lo más recomendable. Si eres un nostálgico, pero de los que miran también al futuro, éste puede ser el juego que andabas buscando.
Puntuación 82%

Pequeños guerreros
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/*shoot 'em up*
Pequeños guerreros es un juego que tiene una realización técnica inmejorable. Es divertido durante algún tiempo, pero algunos problemas, básicamente de desarrollo, juegan en su contra. Hubiera podido ser un fuera de serie y ha acabado siendo interesante.
Puntuación 88%

Pocket Fighter
Iguana Games • 3.990 pesetas • *Beat 'em up*
Bueno, bonito y barato es lo que han conseguido los chicos de Capcom con este *beat 'em up*. Movimientos especiales fantásticos y un extraordinario modo dos jugadores hacen de este juego un paquete excelente, a pesar de ser algo simple.
Puntuación 82%

Point Blank
Sony • 6.990 pesetas (sin pistola) • *Shoot 'em up*
Vale la pena gastar un poco y comprarse una Gun-Con, aunque sólo sea para jugar a dos *Point Blank*. Tiene un montón de juegos, cuatro niveles y ofrece alegría y humillación a raudales. Una diversión estupenda para después de un día agotador
Puntuación 84%

Point Blank 2
Sony • 7.490 pesetas • *Shoot 'em up* con pistola
Una de las mejores maneras de pasar el rato. Tanto si estás solo, como si estás con otro colega o incluso si estás rodeado de ocho vecinos, la diversión está asegurada. Diviértete disparando sobre montones y montones de dianas.
Puntuación 93%

Porsche Challenge
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
El mejor juego de carreras para dos jugadores. Conduces Porsches que valen una millonada en 24 tipos de carreras con un montón de opciones. Gráficos impresionantes y una jugabilidad fuera de serie. El no va más.
Puntuación 90%

Pop 'N' Pop



Virgin • 7.990 pesetas • Puzzle
Es un juego enormemente divertido. Es de los que te obligan a pasar horas y horas pegado al Pad. No busques innovación, ni espectáculo visual; la diversión es lo mejor que ofrece este título.
Puntuación 76%

Poy Poy 2
Konami • 8.490 pesetas • Puzzle
Poy Poy sigue siendo divertido para cuatro jugadores y, a la larga, aburrido para un solo jugador. Es en cierto modo original pero, ¿hacía falta una segunda entrega?
Puntuación 57%

ProPinball Big Race USA
Centro Mail • 6.990 pesetas • Simulador de máquina del millón
Big Race USA es, sin lugar a dudas, el mejor simulador de máquina del millón para la gris de Sony. El realismo, la cantidad de retos y su perfección técnica lo elevan hasta cotas impresionantes. Su único punto negro: la nula variedad de tableros.
Puntuación 83%

Project Overkill
Centro Mail • 2.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Disparar a la gente y ver cómo se desparrama el tomate puede ser divertido, pero un buen *blaster* tiene que ofrecer algo más. Por ejemplo, un poco de variedad. Tampoco los gráficos son nada del otro jueves.
Puntuación 70%



R-Type Delta



Sony • 7.490 pesetas • *Shoot 'em up* en scroll lateral
Se erige como el verdadero rey de los juegos de naves para PlayStation. Su jugabilidad y un apartado técnico envidiable lo convierten en un producto altamente recomendable.
Puntuación 89%

Rage Racer
guana Games • 3.990 pesetas • Carreras
El mejor juego arcade de carreras que puedes comprar. Rápido hasta la locura, con gráficos de miedo y mogollón de carreras y coches. El increíble agarre de los coches y la falta de una pantalla partida apenas lo desmerecen.
Puntuación 90%

Rainbow Six
Proein • 8.990 pesetas • Estrategia
Este juego le dará un nuevo sentido a tu vida, gracias al trabajo en equipo y a la planificación de estrategias, que son geniales. Dejará secuelas. Este mensaje se autodestruirá en cinco segundos. Cinco, cuatro...
Puntuación 88%

Rally Cross



Iguana Games • 4.990 pesetas • Carreras
Uno de los juegos de carreras que han llegado a nuestras pantallas en los últimos meses. En vez de ser realista, te ofrece experiencias arcade que te divertirán bastante, aunque no tanto como otros.
Puntuación 70%

RC Stuntcopter
Virgin • 7.990 pesetas • Simulador de vuelo
Una idea original pero extraña para un videojuego. La jugabilidad se basa más en la física que en la mecánica y es tres veces más difícil de manejar.
Puntuación 59%



Metal Gear Solid Integral 92%

Konami ● 3.990 pesetas ● Espionaje

Este juego ofrece cientos de misiones. Si te gustó mucho el original (si no te rendiste a sus pies es que no estás bien de la cabeza), te encantará este disco de misiones.

Resident Evil DC
Iguana Games • 3.990 pesetas • Aventura
A *Resident Evil* le añades una versión avanzada más potente, con más monstruos y objetos cambiados. ¡MÁS un CD con una demo jugable de 20 minutos de *Resident Evil 2!* Imprescindible.
Puntuación 90%

Resident Evil 2
Virgin • 4.990 pesetas • Aventuras
La segunda parte más esperada por los consoleros europeos. Disfruta ya de las aventuras de Leon y Claire y prepárate para regresar de nuevo al universo del terror. Si hay un juego que pueda calificarse de interactivo ése es Resident Evil 2. El argumento es rico y se desarrolla a buen ritmo.
Puntuación 97%

Ridge Racer
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
Aunque *Revolution* (abajo) lo supera, este título de Platinum está prácticamente por encima de todos los juegos de carreras que puedes comprar. Este gran éxito de arcade te mantendrá ocupado durante varias semanas.
Puntuación 90%

Ridge Racer Revolution
Sony • 3.990 pesetas • Carreras
El mejor gracias a su ágil jugabilidad, su veloz puesta a punto, una impresionante pista nueva y el modo de conexión para dos jugadores. Los gráficos son brillantes, y sólo son superados por una jugabilidad excelente. Superior.
Puntuación 90%

Riot
Centro Mail • 1.990 pesetas • Deportes futuristas
No es fútbol, ni baloncesto, ni hockey sobre hielo, sino una mezcla fascinante y futurista de los tres deportes. Un esfuerzo de Psygnosis que no resulta mucho más divertido que el fútbol o el baloncesto normales.
Puntuación 60%

Rival Schools
Iguana Games • 4.990 pesetas • *Beat 'em up*
Rival Schools es uno de los mejores juegos de lucha que podrás encontrar en el catálogo para tu querida PlayStation. Sus combates son los más espectaculares jamás vistos. Lástima que falten movimientos.
Puntuación 94%



Mighty Hits 82%

Virgin ● 7.990 pesetas ● Shoot 'em up con pistola

Es una propuesta entretenida y adictiva. Lástima que la falta de opciones, el limitado número de pruebas y unos gráficos excesivamente sencillos no ayuden demasiado a colocar este juego entre los primeros puestos del género. Es divertido pero no ofrece una durabilidad lo suficientemente larga.



Millennium Soldier 55%

Infogrames ● 7.990 pesetas ● Shoot 'em up

Quizá en 1989, pero no en el año 2000. *Medal of Honor* es más avanzado que este juego y eso que está ambientado en 1944. Pero ¿qué es lo que pasa?

Road Rash 3D
Electronic Arts • 3.990 pesetas •
Carreras de motos
Este título de Electronic Arts irrumpe en el mercado consolero como la mejor alternativa para los amantes de las motos. No es perfecto, pero sus gráficos, su velocidad, su conducción, su espectacularidad y sobre todo su jugabilidad le convierten en un excelente producto.
Puntuación 90%

Rollcage



Iguana Games • 7.990 pesetas •
Simulador de carreras
Estás ante un título genial. Tienes tus músicas, tus coches y tus pistas. Se trata de uno de los mejores juegos de velocidad sobre cuatro ruedas de este año. Hazte con uno ya.
Puntuación 94%

Ronin Blade
Konami • 8.490 pesetas •
Juego de rol
Puedes elegir el color de la sangre que fluye de las heridas que provoca tu espada, pero en general, poco ofrece este título que pueda suponer una competencia seria para *FFVIII*.
Puntuación 65%

Rugrats
Proein • 8.990 pesetas •
Plataformas
El juego es demasiado sencillo. No invita a jugar a nadie que sea mayor de cinco años. Si te dejas guiar por la serie de televisión, el juego te decepcionará, pero si te encanta *Rugrats: Aventuras en pañales*, es tu juego
Puntuación 50%

Running Wild
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Simulador de carreras
Se trata de un juego original de planteamiento y entretenido en los primeros compases. Es rápido, pero demasiado repetitivo. ¿Lo mejor? La pantalla partida para cuatro jugadores.
Puntuación 75%



S.C.A.R.S.
UbiSoft • 4.995 pesetas • Carreras
¿Una partidita a *Mario Kart*? A falta de una SNES, esto servirá. Sin embargo, no es tan divertido de entrada, aunque el modo a cuatro jugadores es una sabia decisión, y en conjunto tiene un buen aspecto. Merece la pena considerar su adquisición.
Puntuación 81%

SCT 2 Anna Kournikova's
Sony •7.490 pesetas •
Simulador de tenis
Gracias a las grandes mejoras con respecto al original y a la presencia de la explosiva Anna, este juego es más apetitoso que una ración de fresas de Wimbledon servidas en la ensaladera del Master.
Puntuación 94%

Shadow Man
Acclaim • 7.990 pesetas •
Aventuras en 3-D
En Shadow Man hay pistolas, perros, lava, muertos vivientes, abismos, agua y asesinos en serie. Es un increíble y variado juego de aventuras que te mantendrá ocupado durante semanas.
Puntuación 89%

Shao Lin



Proein • 8.990 pesetas • *Beat 'em up*
Es, sin duda, uno de los mejores juegos de lucha para PlayStation. No ofrece la espectacularidad de Tekken o Soul Blade pero a cambio permite la participación de hasta ocho jugadores simultáneos. Una verdadera gozada.
Puntuación 90%

Silent Hill



Konami • 9.490 pesetas • Aventura de terror en 3-D
Mancharás las sábanas. Prepárate para oír los latidos de tu corazón. Es el juego más terrorífico para PlayStation por méritos propios. Estás avisado.
Puntuación 92%

Sled Storm
EA • 7.990 pesetas •
Carreras de motos
Es una agradable sorpresa teniendo en cuenta que se trata de un producto de EA relativamente sencillo. Su acción directa e intensa, su jugabilidad absorbente y sus magníficos gráficos lo convierten en una muy buena opción.
Puntuación 90%

Soul Reaver
Proein • 8.990 pesetas •
Aventura/Acción en 3-D
Es uno de los mejores juegos para PlayStation. Esta frase tan rotunda será la misma que pronunciarás una vez hayas observado los primeros minutos del juego. Es grande, rápido, original, inquietante... impresionante.
Puntuación 98%

Soul Blade



Sony • 3.990 pesetas •
Lucha
Namco casi ha superado su increíble Tekken con este juego. Los magníficos personajes luchan en espléndidos ambientes en 3-D haciendo alarde de asombrosos movimientos de artes marciales. Cómpratelo y te aficionarás del todo a la acción con una espada o cuchillo en la mano.
Puntuación 94%

Soviet Strike
Electronic Arts • 3.990 pesetas •
Helicopter 'em up
Vuela en tu helicóptero por pantallas de estupendas vistas aéreas con un gran surtido de armamento. Buenos gráficos y un montón de misiones variadas para un *blaster* que resulta un poco duro de pelar.
Puntuación 70%

Speed Freeaks



Sony • 8.495 pesetas •
Carreras de karts
Este juego lleva a lo más alto las carreras de karts. Es divertido, rápido y atesora un apartado técnico envidiable. Lástima que sea tan difícil. Por suerte, si juegas con otros tres colegas, no sufrirás tanto
Puntuación 89%

Sports Car GT
Iguana Games • 7.990 pesetas •
Simulador de carreras
Sports Car GT es un compendio de virtudes que parece que no convergen en ningún punto. Casi todos los elementos son positivos, pero la falta de cohesión le impide llegar más lejos.
Puntuación 75%

Spyro The Dragon
Centro Mail • 6.990 pesetas •
Plataformas en 3-D
Estás ante el mejor juego en tres dimensiones para PlayStation. Es rápido, divertido, adictivo y con una factura técnica envidiable. Una auténtica maravilla en colores.
Puntuación 94%

Spyro 2



Sony • 8.490 pesetas • Plataformas
Si la jugabilidad y la dificultad estuviesen a la altura de los magníficos gráficos y de la suavidad del motor sería un juego genial. No llega a ser un clásico, pero es un entretenimiento maravilloso.
Puntuación 89%

Street Fighter Alpha 2
Iguana Games • 3.990 pesetas •
Beat 'em up
Como el juego de arriba pero con más personajes, una animación incluso mejor y una sensación intuitiva muy lograda.
Gustará tanto a los novatos como a los maestros de *SF*. Sin duda, el mejor juego de lucha en 2-D.
Puntuación 90%

Street Fighter Alpha 3
Virgin • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
El mejor *beat 'em up* en 2-D de todos los tiempos y el mejor Street Fighter por el momento. Alpha 3 se las ingenia para elevar a un nuevo nivel la categoría de «arcade perfecto».
Puntuación 90%

Street Fighter Collection 2



Iguana games • 8.990 pesetas •
Beat 'em up
Reunir en un solo título tres de las primeras andanzas de la serie Street Fighter puede ser una excelente idea para los nostálgicos, pero en nuestra opinión la nostalgia no da para mucha diversión en los tiempos que corren.
Puntuación 68%

Supersonic Racers
Centro Mail • 2.990 pesetas •
Carreras
Es, básicamente, *MicroMachines* pero en 3-D. *MicroMachines V3* ya está aquí y es mucho mejor que este producto de apariencia correcta. El funcionamiento de estos coches de dibujos es un poco frustrante.
Puntuación 60%

Supercross '98 Jeremy McGrath
Iguana Games • 3.990 pesetas •
Motos
Este juego no pasará a los anales de la historia de las consolas. Su primitivo diseño no le permitirá llegar demasiado lejos en este sentido. Tiene algunos detalles que lo convierten en bastante interesante.
Puntuación 69%

Star Wars Episodio 1
EA • 7.990 pesetas •
Aventura gráfica
Es un juego entretenido, pero sencillo, que hará las delicias de los admiradores de la saga galáctica y que hará pasar un buen rato a los novatos. No esperes un juegazo; es simplemente entretenido. Para no darle muchas vueltas a la cabeza.
Puntuación78%

Syphon Filter
Sony • 8.490 pesetas •
Aventura/Acción en 3-D
Es una lástima que se lancen al mercado dos títulos tan magníficos como son *Metal Gear Solid* y *Syphon Filter* prácticamente a la vez, ya que probablemente este último no obtendrá la atención merecida.
Si puedes comprar los dos, hazlo.
Puntuación 94%

T

T'ai Fu
Iguana Games • 4.990 pesetas •
Plataformas/*Beat 'em up*
Con su estética, su argumento y su poderoso apartado técnico hubiera llegado muy lejos si no fuera por un desarrollo conocidamente repetitivo.
De todas formas, si eres un amante de este tipo de juegos, no te defraudará.
Puntuación 81%

Tank Racer
Virgin • 7.990 pesetas • Carreras
Es un juego de carreras sólido. Pero como ya habrás adivinado, correr a bordo de un tanque no es tan emocionante como hacerlo en un bólido. La parte de artillería es la más divertida, pero eso es todo.
Puntuación 79%

Tarzan



Sony • 8.490 pesetas •
Plataformas en 3-D
Es un juego de buena factura y está repleto de excelentes detalles (secuencias de vídeo), pero su desarrollo está demasiado visto y su excesiva facilidad no opone resistencia a los más expertos. Una delicia simplona.
Puntuación 70%

PlayStation Power ¡Genial!

Music 2000 92%

Proein ● 8.990 pesetas ● Creación musical

Es una verdadera maravilla. Es capaz de hacer que te sientas realizado gracias a su original y sencillo sistema de creación de canciones. Ningún juego ofrece lo que este estupendo programa de creación musical de Codemasters.

Tempest X3
Virgin • 6.990 pesetas •
Shoot 'em up
La última reelaboración del viejo gran arcade *Tempest*. Es simple y tiene un aspecto un tanto anticuado, pero es muy adictivo. Lástima que en Atari Classics aparezca también una versión arcade perfecta.
Puntuación 80%

Tekken
Sony • 3.990 pesetas • Lucha en 3-D
Fantástico juego de lucha, superado sólo por su continuación. Gráficos de fábula, cantidades industriales de luchadores y algunos movimientos especiales que son una pasada
Puntuación 80%

Tekken 2
Sony • 3.990 pesetas • Lucha en 3-D
Lo mejor que puedes comprar. Los personajes son incluso mejores, con el aspecto y el comportamiento de la gente real, miniaturizada, claro, para que quepan en la PlayStation. Sólo un loco lo dejaría escapar.
Puntuación 94%

Tekken 3
Sony • 3.990 pesetas • *Beat 'em up*
Se trata del mejor *beat 'em up* que puedes encontrar en el mercado para PlayStation o para cualquier otra consola. Es tan increíble que te sentirás obligado a comprártelo.
Puntuación 94%

Tenchu
Proein • 8.990 pesetas •
Ninja 'em up
Un increíble festival de violencia ninja, que imita aspectos de *Bushido Blade* y *Metal Gear Solid* para crear acción arcade en su estado más puro, con una gran Inteligencia Artificial del enemigo, movimientos sigilosos y golpes mortales.
Puntuación 87%

Test Drive 5
Centro Mail • 6.490 pesetas •
Carreras
Los coches se manejan como barcazas por el Canal de la Mancha, pero si rompes las pistas, te encontrarás con un emocionante juego de carreras. Aunque su modo Replay al estilo de Gran Turismo no llega a niveles de asombro No deja de ser un buen juego con el que disfrutarás corriendo como un rayo por las calles de medio mundo.
Puntuación 78%

The Fifth Element
Iguana games • 4.990 pesetas •
Puzzle en 3-D
No es *Tomb Raider*, pero es jugable y su nivel gráfico es excelente. Lástima que los puzzles son sencillos y que la acción es un poco repetitiva.
Puntuación 80%

Theme Hospital
Iguana games • 3.990 pesetas •
Simulación de gestión
Olvídate de *Theme Park*. *Theme Hospital* es una mejor aproximación al enfoque de la estrategia y la gestión de recursos. Construye un hospital, diagnostica y cura luego dolencias «chifladas». Gracioso, divertido y además estimulante. Genial.
Puntuación 83%

The Granstream Saga
Sony • 6.990 pesetas • Rol
Estás ante una de las más agradables sorpresas para la Play de los últimos tiempos. Argumento genial, gráficos estupendos, música brillante,



Nascar 2000 50%

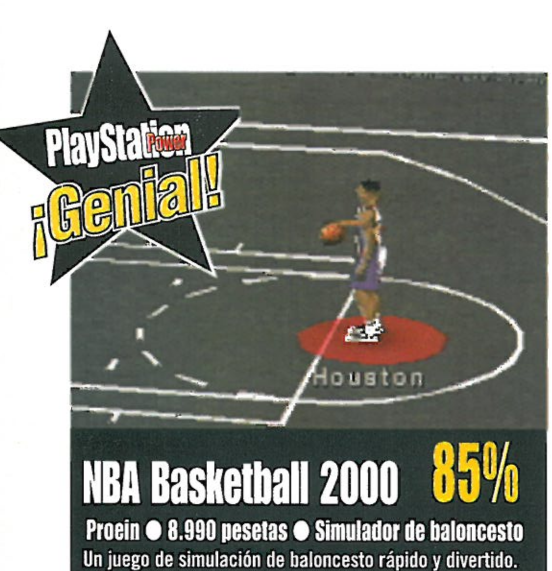
Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Carreras

Si perseguir teledirigidos por ordenador alrededor de círculos interminables es lo que te apasiona, entonces compra este juego. De lo contrario, conduce con cuidado.

A-Z Clasificados

Cómo puntuamos:

0% – 20%	«Porca miseria»
21% – 50%	Piénsatelo dos veces
51% – 70%	Por encima de la media
71% – 80%	Un buen esfuerzo
81% – 90%	¡Cómpralo!
91% – 100%	¡Genial!



NBA Basketball 2000 85%

Proein ● 8.990 pesetas ● Simulador de baloncesto

Un juego de simulación de baloncesto rápido y divertido. Cuenta con todos los equipos, todos los jugadores. Si lo que te va es el baloncesto, no te decepcionará.

PlayStation Power ¡Genial!

Quake II 96%

Proein ● 8.990 pesetas ● Shoot 'em up subjetivo

Un perfecto ejemplo de cómo debería ser un *shoot 'em up* en primera persona. Lo tiene todo y te mantendrá pegado a la consola hasta que llegue PlayStation2.

jugabilidad a tope... Lástima que no esté traducido al español.
Puntuación 90%

Time Commando
Electronic Arts • 7.990 pesetas • Aventura/Lucha
Combinación de personajes estilo *Alone in the Dark* y *beat 'em up* con la tediosa monotonía de una jugabilidad aburrida: patadón y andar, patadón... Los controles lentos no facilitan el procedimiento.
Puntuación 60%

Time Crisis



Sony • 3.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Es idéntico a la versión arcade pero cuenta con todo un nuevo modo Historia. Los ambientes no acaban de cuajar. Sólo tendrás unos pocos días de entretenimiento.
Puntuación 83%

TOCA Touring Car
Proein • 4.490 pesetas • Carreras
Uno de los mejores juegos de carreras que existen. Una presentación que no es la que se merece, unos gráficos granulados y la falta de opciones le han impedido sacar un 9/10, pero es un juego de carreras fantástico y perfectamente jugable.
Puntuación 80%

TOCA 2



Proein • 8.990 pesetas • Carreras
Levantar polvareda, derrapar a lo loco, versiones mejoradas del coche de papá... Es el mejor juego de carreras que se haya creado jamás. El no va a más para la PlayStation. No es tan bonito como GT pero ni te vas a enterar. Mucha adrenalina y muy jugable.
Puntuación 93%

Tomb Raider
Proein • 4.990 pesetas
Aventuras en 3-D
Deja de leer esto y ve a comprarlo. *Tomb Raider* mezcla acción y exploración en un solo juego de una manera alucinante. El diseño de los niveles es una obra maestra. Te encantará. No puedes dejar de comprarlo.
Puntuación 92%

Tomb Raider 2



Proein • 4.990 pesetas • Aventuras
Lo de Core Design no tiene nombre. No contentos con las inigualables cantidades de CD vendidos del título original, han continuado con las aventuras de Lara Croft, sin duda una de las segundas partes más esperadas del mundo PlayStation.
Puntuación 94%

Total NBA '97
Iguana Games • 3.990 pesetas • Baloncesto
Mejor apariencia que el '96 pero menos divertido.
Qué raro. Los retoques en la jugabilidad hacen que el juego sea más difícil y que el jugador AI resulte un tanto dudoso.
Puntuación 70%

Track & Field
Iguana Games • 4.990 pesetas • Machacacontroles
Apretando botones (o aporreándolos) haces mover al atleta. Puedes hacerte destacar en once pruebas distintas, aunque son las mismas que encuentras en el fantástico modo para cuatro jugadores.
Puntuación 70%

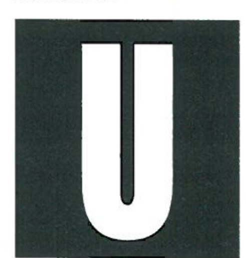
Trap Runner
Konami • 8.490 pesetas • Acción/Estrategia
Si lo que quieres es un juego multijugador, Bomberman sería una opción decente. Con Trap Runner te verás cayendo en tus propias trampas al cabo de una hora.
Puntuación 90%

Treasures of the Deep
Sony • 7.990 pesetas • Exploración submarina
Es una auténtica joya.
Sus gráficos y misiones le auguran una vida exitosa. Si no fuera porque en algún momento (muy pocos) te costará alcanzar a los adversarios, sería perfecto. De todas formas, es de lo mejorcito para nuestra consola.
Puntuación 93%

Trick 'N Snowboarder



Virgin • 7.990 pesetas • Simulador deportivo
Este juego ha dado un giro más de lo que Capcom habría deseado. La presencia de personajes secretos de Resident Evil es todo un puntazo. Pero el juego en sí se queda a medias.
Puntuación 50%



UEFA Champions League





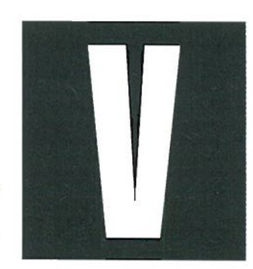
Proein • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
Si hubieran trabajado más en el apartado de simulación que en el del archivo, otro gallo cantaría. Como no es así, estamos ante un juego que podría haber sido y que se ha quedado en el camino.
Puntuación 70%

UEFA Striker
Infogrames • 7.990 pesetas • Simulador de fútbol
Un juego de fútbol que te halaga para después engañarte. Su estupenda exhibición de fútbol se ve ofuscada por unas jugadas defensivas decepcionantes y unos controles complicados, lo cual es una lástima.
Puntuación 86%

Um Jammer Lammy



Centro Mail • 6.990 pesetas • *Guitarra 'em up*
Um Jammer Lammy recoge el testigo de PaRappa y lo lleva más lejos, si cabe. Es mejor, más largo y presenta más opciones. Su punto flaco estriba en la dificultad de seguir algunas secuencias pero, por lo demás, es genial y muy divertido.
Puntuación 91%



V-Rally



Centro Mail • 4.990 pesetas • Carreras
No es *Sega Rally*, pero es un juego de carreras que presenta un nuevo estilo súper realista. Al principio, estarás desconcertado pero con paciencia podrás llegar a dominar las 45 carreras.
Puntuación 90%

V-Rally 2
Infogrames • 8.990 pesetas • Carreras
Es divertido, intenso, jugable, largo, lleno de detalles... Tiene una realización técnica impresionante y montones de atributos más. *V-Rally 2* es un juego obligado para los amantes de la conducción.
Puntuación 95%

Versus
Proein • 8.990 ptas •
Beat 'em up
Dispones de un montón de opciones. Puedes luchar con una pandilla de cuatro contra otra banda, o puedes escoger un solo personaje para que se enfrente a todos los demás, y los jefes, o incluso cuentas con una opción de exhibición. Hace unos años hubiera representado un buen desafío, pero hoy en día no.
Puntuación 64%

Victory Boxing 2



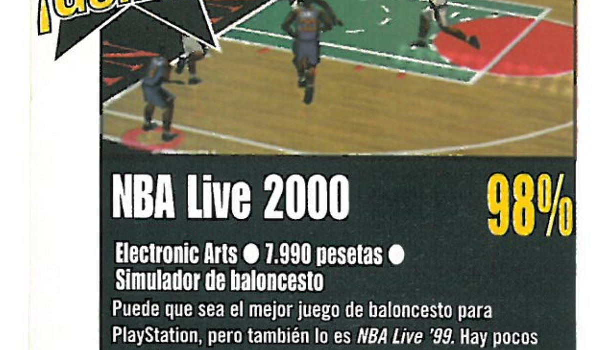
Centro Mail • 8.490 pesetas • Simulador de boxeo
Más movimientos, boxeadores y ambiente que en el original. Captura la sudorosa violencia del boxeo con una gran naturalidad. Pero sólo lo recomendamos para los amantes de este deporte. No tiene el ritmo ni la fascinación de otros juegos de lucha al estilo de Tekken.
Puntuación 76%

Vigilante 8
Proein • 8.990 pesetas •
Shoot 'em up
Un juego divertido, adictivo y de excelente factura técnica. Si tuviera más opciones y se solventara algún que otro problemilla en la generación de polígonos sería perfecto. De todas formas, es una pequeña maravilla.
Puntuación 85%

Viva Football



Virgin• 4.990 pesetas • Simulador de fútbol
Un juego ideal para rememorar viejos



NBA Live 2000 98%

Electronic Arts ● 7.990 pesetas ● Simulador de baloncesto

Puede que sea el mejor juego de baloncesto para PlayStation, pero también lo es *NBA Live '99*. Hay pocos cambios respecto a su antecesor.



South Park Rally 52%

Acclaim ● 7.990 pesetas ● Carreras

Es un juego bastante malo que sólo se salva por algunos detalles humorísticos. Pero si te gustan las carreras y las competiciones a gran velocidad, este juego te decepcionará bastante.



Space Debris 71%

Sony ● 7.490 pesetas ● Shoot 'em up espacial

Hubiera podido ser un gran juego pero se queda en regular. Los gráficos y la música son excelentes pero su desarrollo, monótono y repetitivo, pesa demasiado en este título con el que Rage nos muestra su particular guerra de las galaxias.

mundiales. Lástima que su jugabilidad sea tan mala. Podría haberse convertido en el campeón, pero se ha quedado en los cuartos de final. Qué le vamos a hacer.
Puntuación 70%

VR Baseball ' 97
Iguana Games • 8.900 pesetas • Béisbol
Bonitos gráficos en 3-D, lleno de opciones y montones de capturas de movimiento en un juego súper realista. El problema es que se basa en uno de los deportes menos entretenidos del mundo. No se complicaron mucho la vida.
Puntuación 60%

V2000
Ubi Soft • 4.995 pesetas • *Shoot 'em up*
Esta actualización del antiguo Virus de Amiga presenta variaciones en las misiones y algunos buenos toques en los gráficos, pero es víctima del síndrome de la repetición, unos controles confusos y un movimiento desigual.
Puntuación 61%



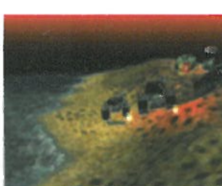
War of the Worlds
Virgin • 7.990 pesetas • *Shoot 'em up*
Sólo los chicos de GT podían haberse imaginado que un concepto de juego basado en combinar estrategia con misiones basadas en diferentes actividades valdría la pena.
Puntuación 72%

Warhammer: II



EA • 7.990 pesetas• Estrategia
Nombre completo Warhammer: Dark Omen. Gana todas las contiendas en campos de batalla poligonales y ahorra tu buen dinerillo para actualizar tus criaturas medievales con un fabuloso equipo. Un juego de estrategia decente que se pierde un poco en la dificultad de sus niveles.
Puntuación 78%

Warzone 2100



Iguana Games • 8.990 pesetas • Estrategia
Este título se convierte en una alternativa muy interesante a los programas de estrategia pura y dura y a los arcades natos. Es muy bueno y está lleno de detalles de calidad, aunque un mejor acabado le permitiría llevarse una mayor puntuación.
Puntuación 85%

WCW Thunder
Iguana Games • 8.990 pesetas • Lucha
Un título irresistible para los aficionados a las escenificaciones de cualquier enfrentamiento de WCW o de WWF, pero el sistema de control pondrá a prueba tu paciencia.
Puntuación 69%

Wild 9
Centro Mail • 6.990 pesetas • Plataformas
No tenemos la menor duda de que estamos ante un gran juego. La diversión está asegurada con esta creación de Shiny. Si no fuera por algún que otro problemilla sería perfecto.
Puntuación 88%

Wild Arms
Iguana Games • 7.990 pesetas • Juego de rol
¿Cansado de *Final Fantasy VII*? *Wild Arms* debería servirte para cubrir tu necesidad de una acción parecida hasta que llegue el número ocho. Este juego basado en turnos es bastante impresionante, pero si los juegos de rol no son lo tuyo, entonces ¿qué haces leyendo esto?
Puntuación 79%

Wipeout



Sony • 3.990 pesetas • Carreras
Un clásico absoluto. Controlarlo es complicado pero resulta muy gratificante cuando ya dominas su máxima velocidad y sus controles, flotantes pero correctos. Y ahora lo tienes en la gama Platinum por 3.990 pesetas.
Puntuación 90%

Wipeout 2097



Iguana Games • 3.990 pesetas • Carreras
Una nueva clase Vector, más lenta, un sistema para superar mejor las colisiones, una clase Phantom más rápida, un enemigo mejorado y nuevas armas, constituyen todo un reto incluso para los veteranos.
Puntuación 93%

Wip3out



Sony • 7.990 pesetas • Carreras futuristas
Estás ante la mejor entrega de la saga, lo que significa muchísimo. Psygnosis ha hecho un trabajo redondo e intenso, que roza la perfección. Las sensaciones que vivirás con un colega en la opción para dos jugadores son increíbles. No te lo pierdas bajo ningún concepto.
Puntuación 95%

World League Soccer
Proein • 8.990 pesetas • Fútbol
World League Soccer no debería s er tu primera elección entre la multitud de títulos que con motivo del Mundial se han editado, aunque bien podría ser la segunda si eres un entusiasta del balompié. No está nada mal y puedes elegir entre un buen número de equipos. Los jugadores se parecen a los de verdad.
Puntuación 70%

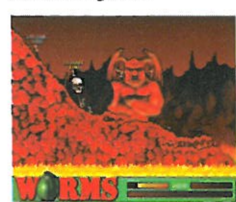


Tiny Tank 83%

Sony ● 7.490 pesetas ● Acción

Es un divertido juego de acción para todas las edades que rebosa buen humor por los cuatro costados, además de contar con una increíble factura técnica. La falta de originalidad (exceptuando al protagonista) y una cierta tendencia a la monotonía le niegan una mayor puntuación. Pero, de todas formas, es una buena opción.

Worms Armageddon



Proein • 8.990 pesetas • Puzzle
No le concedemos ningún punto por su originalidad, aunque todavía es un juego entretenido si puedes aguantar su lentitud. Es el juego «perezoso» por excelencia.
Puntuación 60%

Wreckin' Crew
Centro Mail • 6.990 pesetas• Carreras
No es el juego más despampanante del mundo pero es rápido y descaradamente divertido. Wreckin' Crew presenta una experiencia de carreras basada en personajes de dibujos que corren en coches «huevo» a través de cuatro mundos temáticos. Es para tomárselo con buen humor.
Puntuación 70%

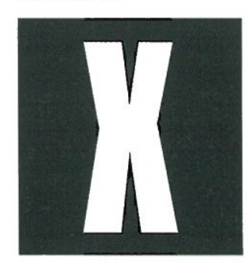
Wu Tang
Proein • 8.990 pesetas • *Beat 'em up*
Wu Tang Shaolin Style es un juego que promete mucho pero acaba sólo en promesa. Es entretenido al principio, aunque a la larga se hace monótono. Por suerte, la opción Versus ofrece muchas horas de diversión.
Puntuación 78%

WCW Mayhem
EA • 7.990 pesetas • *Beat 'em up*
A pesar de algunos fallos, estamos ante un juego de lucha muy completo. Entre Attitude y Mayhem se encargan de conducir el universo del wrestling de cabeza al nuevo milenio.
Puntuación 81%

WWF Warzone



Iguana Games • 8.990 pesetas • Boxeo
Pensarás que no es cierto. Creerás que nos hemos vuelto locos. Pero, no. Aquí tienes, por fin, un juego de lucha medianamente decente para que puedas darle una buena tunda a tu pesado cuerpo. Y el modo 4 jugadores, sobre todo con tus propios personajes creados especialmente para la ocasión, es una verdadera maravilla.
Puntuación 80%



Xenocracy



Centro Mail • 4.990 pesetas • Simulador espacial
Eres un Ala Dorada y el comandante de las fuerzas de pacificación de la Organización de las Naciones Planetarias Unidas.
Tu objetivo es restablecer la paz en la galaxia o morir en el intento.
Para ello, tendrás a tu disposición cantidades industriales de arsenal de destrucción.
Puntuación 71%



Tomb Raider: TLR 96%

Proein ● 8.990 pesetas ● Aventura

Para los incondicionales de Lara y para los no iniciados, se trata de una aventura de primera que sirve para poner un colofón de oro al legendario *Tomb Raider*.

X-Files



Sony • 8.490 pesetas • Aventuras
Posiblemente sea el mejor intento que se ha hecho de combinar tu televisor con tu consola. Es genial pero su linealidad hace tambalear el juego.
Puntuación 63%

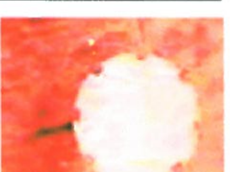
X Games Pro Boarders

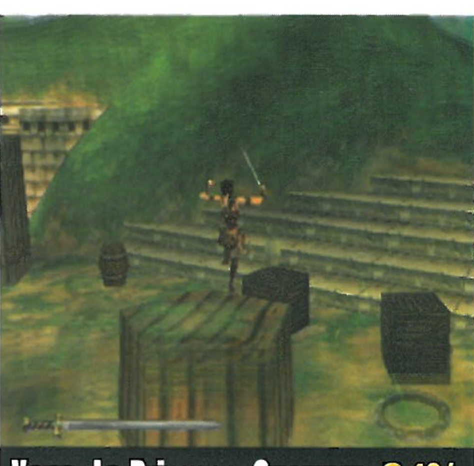


Iguana Games • 8.990 pesetas • Simulador de snowboard
Divertido y jugable donde los haya. Si no hubiera aparecido *Cool Boarders 3*, aún sería mejor. Si no tienes ninguno de los dos, ya sabes lo que toca...
Puntuación 81%

X-Men Vs Street Fighter
Iguana Games • 4.990 pesetas • *Beat 'em up*
La idea original de combinar luchadores era interesante, pero si le falta esto se convierte en un juego que ofrece más de lo mismo.
Muy bien acabado pero más de lo mismo.
Puntuación 70%







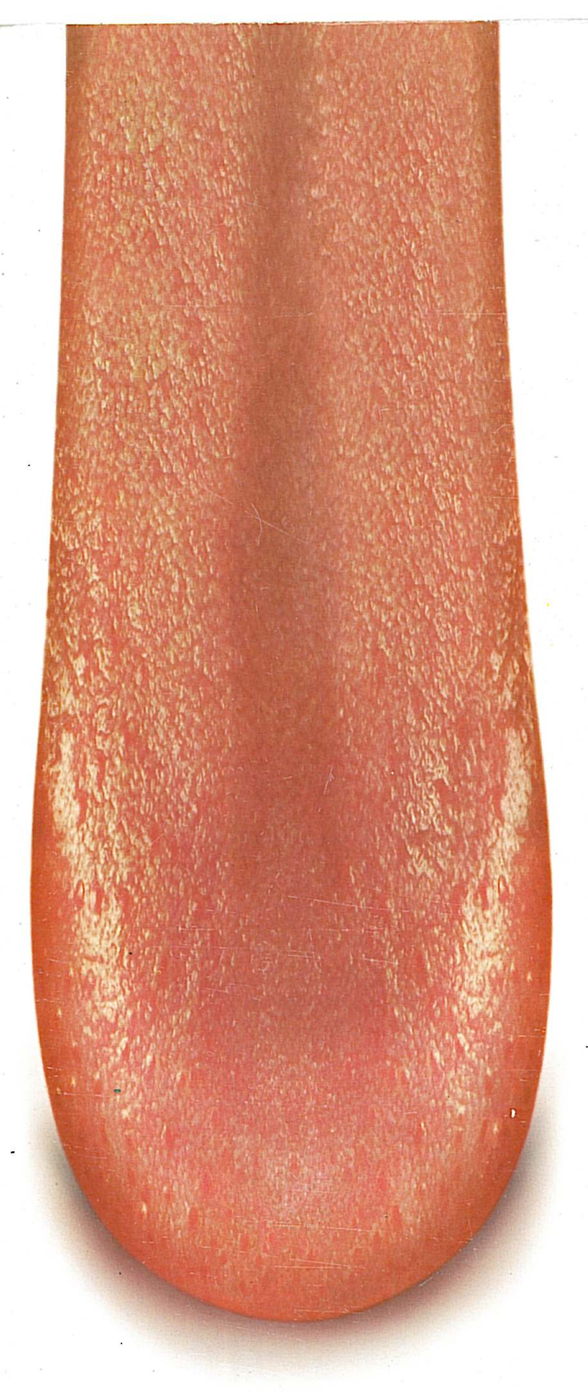
Xena: La Princesa Guerrera 81%

EA ● 7.990 pesetas ● Beat 'em up en scroll

Es un juego entretenido y variado que será una maravilla para los amantes de la acción. Su realización técnica es notable y su mecánica enamorará a los fans de la descarga de adrenalina. Si te gusta la serie, te encantará el juego.



La resurrección,
7 años después...
DRACULA
Una historia original que arranca en el punto
en el que termina la obra maestra de Bram Stoker.
PlayStation
MICROÏDS
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es
Virgin
INTERactive



¿Sed de Snowboard?



¿Tienes sed de nieve? ¿De velocidad? ¿De locuras? ¿De competición? Pues te vas a hartar. Ya está aquí Cool Boarders 4: la nieve en su punto, un montón de esquiadores reales, una mayor sensación de velocidad, nuevos modos de juegos, nuevas y espectaculares tablas y 30 tipos distintos de carreras.



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.







Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/coolboarders4